

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION
AMIGA

ECCEZIONALI
DEMO GIOCABILI
ORIGINALI

AMIGA 1200
TUTTA LA VERITA'

ESCLUSIVO:
INDIANA JONES IV
FINALMENTE SU AMIGA!

THE CHAOS ENGINE
TECNOLOGIA FUTURIBILE
NELL'ERA VITTORIANA

CREATURE
CLYDE RADCLIFFE ALLA RISCOSSA!

RECENSITI PER VOI: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - A320 AIRBUS
NO SECOND PRIZE - COOL WORLD - BUSH BUCK - ALIEN BREED SPECIAL EDITION
RAVING MAD - SENSIBLE SOCCER 1.1 - 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO
SUCCESSO TELEVISIVO
RISCOSSO IN INGHILTERRA
ANCHE IN ITALIA



GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:
SFIDE AL COMPUTER,
RECENSIONI,
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...



**APPUNTAMENTO
PER 10 SETTIMANE
SU**



**DA SABATO 28 NOVEMBRE
TRA LE 18:00 E LE 19:00
E IN REPLICA
LA DOMENICA ALLE 09:20**



AMIGA, MA QUANTI NUMERI HAI?

Certo che se c'è una cosa che sta caratterizzando il prodotto più interessante di casa Commodore questa è senz'altro la quantità di numeri che l'Amiga riesce ad avere. Numeri non solo in senso figurato, ovvero nel senso di rappresentare le innumerevoli qualità di questa bella macchina, ma numeri in senso proprio letterale: 500, 500 plus, 600, 2000, 2500, 3000, 4000 e, adesso il 1200. Non ne possiamo più! Qui in Redazione infatti non si capisce più niente e ho l'impressione che ormai le Case produttrici di software stiano studiando delle etichette superlunghissime in grado di contenere l'elenco preciso di tutti i modelli Amiga sui quali il programma riesce a girare. Certo, l'ideale in questo senso sarebbe poter scrivere sull'etichetta "Versione Amiga, tutti i modelli", ma

poiché sappiamo che non è sempre così vera la tanto decantata "compatibilità" verso l'alto (lo so, lo so, è un problema dei programmatori che non utilizzano a dovere le library, lo so... ma pochissimi le usano a dovere!) allora ho l'impressione che presto vedremo sulle confezioni delle scritte del tipo "Versione Amiga, modelli 500, 500 Plus, 600, 1200, 2000 e 4000". E il 3000? Vi chiederete. Se lo saranno dimenticato oppure proprio il programma non funziona su quella versione del computer?

Chi lo sa. Non resta che acquistare TGM Action e provare il demo... se tutto funziona allora si corre nel negozio più vicino ad acquistare il gioco originale. E, qui, non c'è numero che tenga!

**Buon divertimento
da Stefano Gallarini**

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Direttore Responsabile: Roberto Ferri

Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini

Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali

Redattori: Alessandro Rossetto, Massimo Reynaud, Giorgio Baldaccini,

Massimiliano Pescatori, William Baldaccini, Emanuele Scichilone,

Eloisa Scichilone, Stefano Petruccio, Andrea Orchesi, Andrea Ungaro

Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri

Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano

Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78

Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)

Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano

Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277

Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano

Pubblicità inferiore al 70%

3D CONSTRUCTION

KIT 2.0

29

A 320 AIRBUS

24

ALIEN BREED 92

16

BUSH BUCK

18

COOL WORLD

14

INDIANA

JONES...

8

NO SECON PRIZE

12

RAVING MAD

20

SENSIBLE

SOCCER 1.1

22

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

**AMIGA - ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT**

**VOLANDO CON
LA MICROPROSE:
F15 STRIKE EAGLE III
HARRIER JUMP SET**

**ALIEN 3...
L'ALIENO RITORNA
SULL'AMIGA**

**THE LEGACY
EREDITATE UN INCUBO
SUL VOSTRO PC**

E' ARRIVATO STREET FIGHTER II!

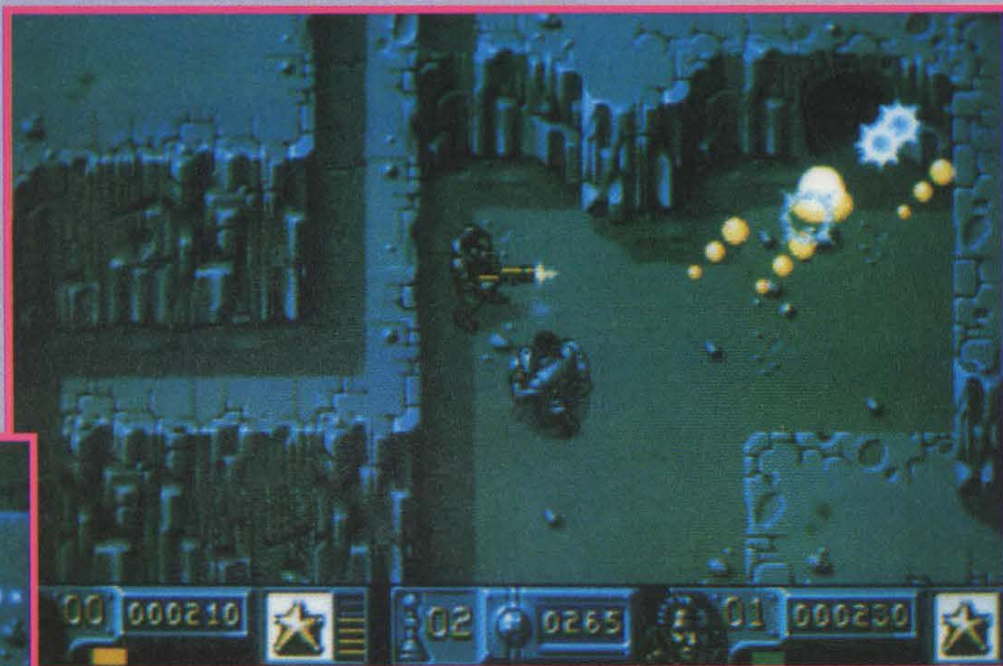
THE CHAOS ENGINE

RENEGADE (1MB e solo 1.23)

La definizione steampunk vi dice qualcosa? No? Beh, continuate a leggere, allora!

look e l'ambientazione, e di "nostro" i macchinari.

The Chaos Engine è uno spin-off tipo Mercs o Commando (ma



molto alla lontana) con una ambientazione steam-

punk e per di più programmato dai Bitmap Bros, i famosissimi ideatori di Xenon, Speedball e Gods. E tutto

questo a cosa ci porta? Al demo giocabile sul disco, naturalmente!

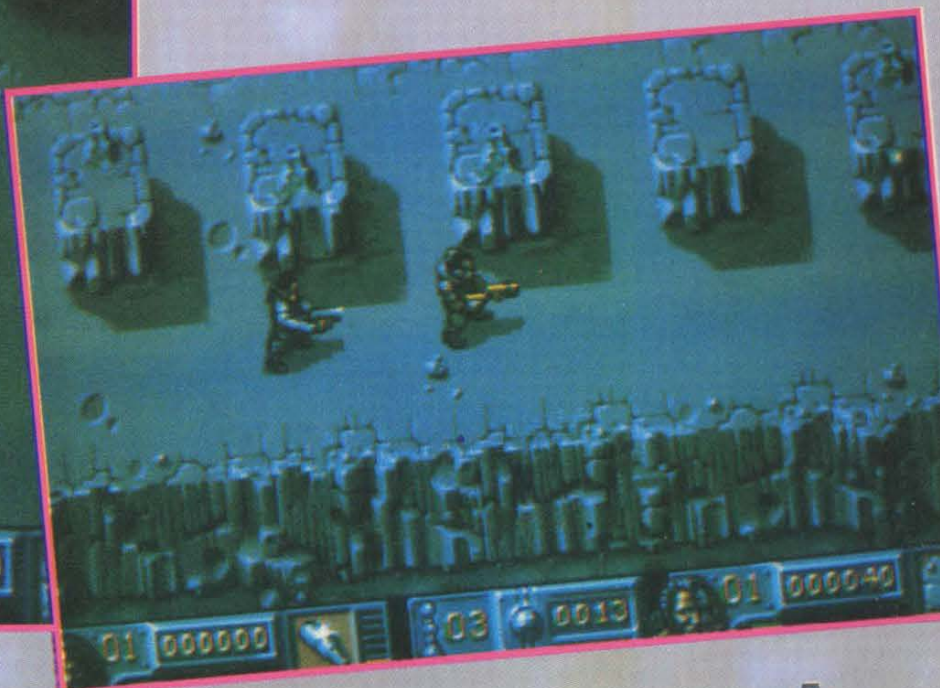
Potrete infatti divertirvi per un intero livello, giocando da soli o in coppia e provare così le varie armi, blastare un po' di nemici e osservare l'incredibile grafica. La versione definitiva è prevista per il

prossimo mese, nel frattempo godetevi il demo...

MA



Lo steampunk è un genere di "cultura" a metà strada tra l'epoca vittoriana (ovvero macchinoni di bronzo, propulsione a vapore e così via) e l'epoca moderna (armi da fuoco ultratecnologiche, computer, aerei). Dall'epoca vittoriana prende il



OGNI MESE IN EDICOLA

15

ANNO 3
NUMERO 15
GENNAIO 1993
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

MANIA

116
PAGINE
DI MANIA

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO



SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE



ATARI

LYNX
7800



SONIC 2

PIU' SIAMO MEGLIO E'

KENSHIRO 6

IL PUGNO DI HOKUTO
TORNA A COLPIRE

HOOK

L'UNCINO DEL NES

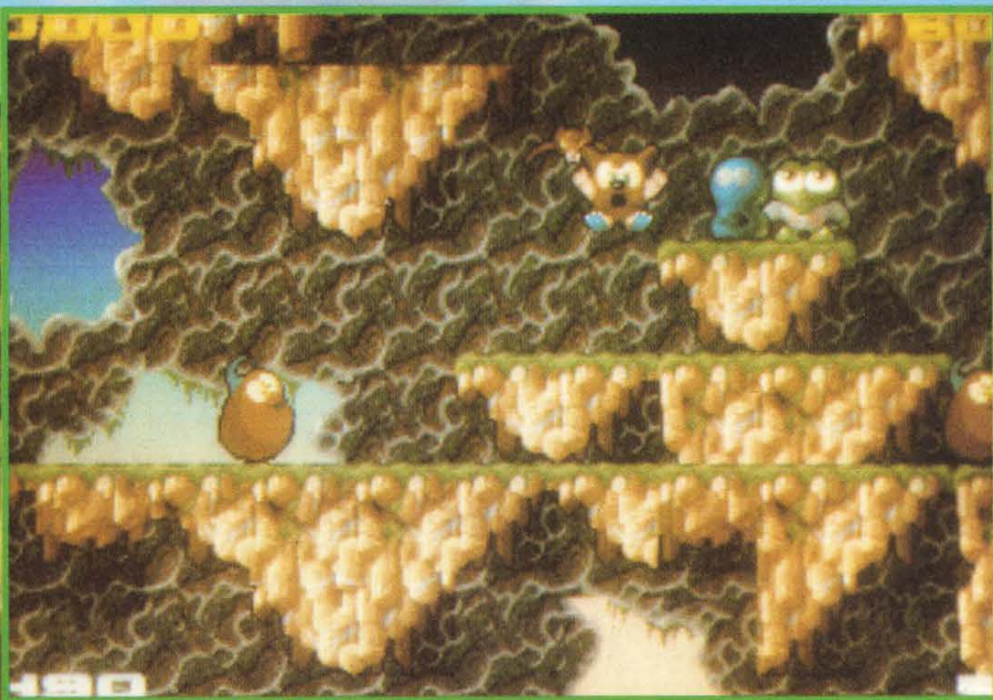
ART OF FIGHTING

E' IL MIGLIORE?

TOPOLINO FINALMENTE SU SNES
MYSTICAL QUEST

INOLTRE DUE NUOVE RUBRICHE:
GIOCHI DA TAVOLO
E DI RUOLO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70



THALAMUS

Creatures è un acronimo che sta per Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Earth-ridden Slime - e non chiedetemi di tradurlo! Ad ogni modo, a suo tempo questo gioco è stato un vero e proprio successo su Commodore C64, e non è improbabile che qualcuno di voi ci sia divertito un

paio di anni fa.

Dopo tutto questo tempo, finalmente esce la versione per Amiga - e potete voi stessi constatarne la qualità, grazie al demo giocabile che vi andiamo a presentare (e qui ci starebbe bene un "siorre e siorri"). Il gioco vero e proprio è un platform game nel quale il pelosissimo Clyde deve eliminare decine e decine di animalacci recuperando nel frattempo alcune creaturine, da bollire poi in pentola (ugh!) per ottenere delle armi extra. Di tanto in tanto il nostro eroe dovrà salvare alcuni suoi compagni in quelli che sono noti come "Schermi delle Torture" dove dovranno agire

d'astuzia - e in fretta - per evitare che l'amico venga maciullato nelle maniere più fantasiose.

E proprio per scaldarvi i muscoli, ecco che sul disco troverete il primo Torture Screen. Un solo consiglio: fate in fretta!

MA

CREATURES



INDIANA JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS

LUCASARTS

(1MB)

Mi sembra già di sentire l'ormai immortale musichetta che accompagna tutti i film e... Come? Esce dall'Amiga? Marcoooo...

Dopo una furiosa colluttazione con l'indomito e inossidabile Marco Auletta (vedere le foto dell'editoriale di ConsoleMania per credere...) sono riuscito a ottenere l'esclusiva per TGM Action della recensione di - tah dah - Indiana Jones IV per Amiga. "Che dire"? E soprattutto: "Che non dire"? Chi fra di voi non

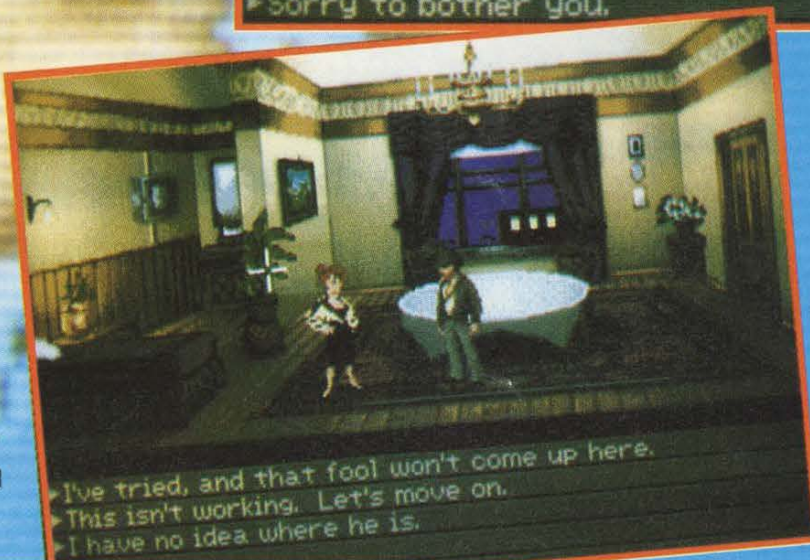
ha un amico col piccì e chi fra di voi non è stato toccato nel profondo dall'avventura capolavoro della LucasArts? E i pensieri del tipo "Chissà che schifo farà la conversione..."?

Non temete! Noi siamo qui per rassicurarvi. Infatti la versione Amiga dell'ultima avventura di Indy si rivela una sorpresa inaspettata. La realizzazione tecnica è infatti ineccepibile: animazioni fluide e veloci realizzate con tecniche di rotoscoping (gli artisti disegnano su digitalizzazioni di filmati dei vari personaggi in movimento) e, soprattutto, colore! E' stata usata una tecnica di retinatura per cui i "miseri" 32 colori su schermo di Amiga (a confronto con 256...) non vi faranno in

nessun piangere la grafica VGA della prima versione. La storia? Beh, quella è la stessa: siamo negli anni '30, il periodo in cui America e Germania erano



Bo you know where to find Omar Al-Jabbar?
Nice knives.
You ever hear of Atlantis?
Sorry to bother you.



I've tried, and that fool won't come up here.
This isn't working. Let's move on.
I have no idea where he is.

lanciate nella corsa verso al realizzazione della prima bomba atomica. Nei "Lost Dialogues of Plato" (I dialoghi persi di Platone) si parla di Atlantide e in

particolare (alme-

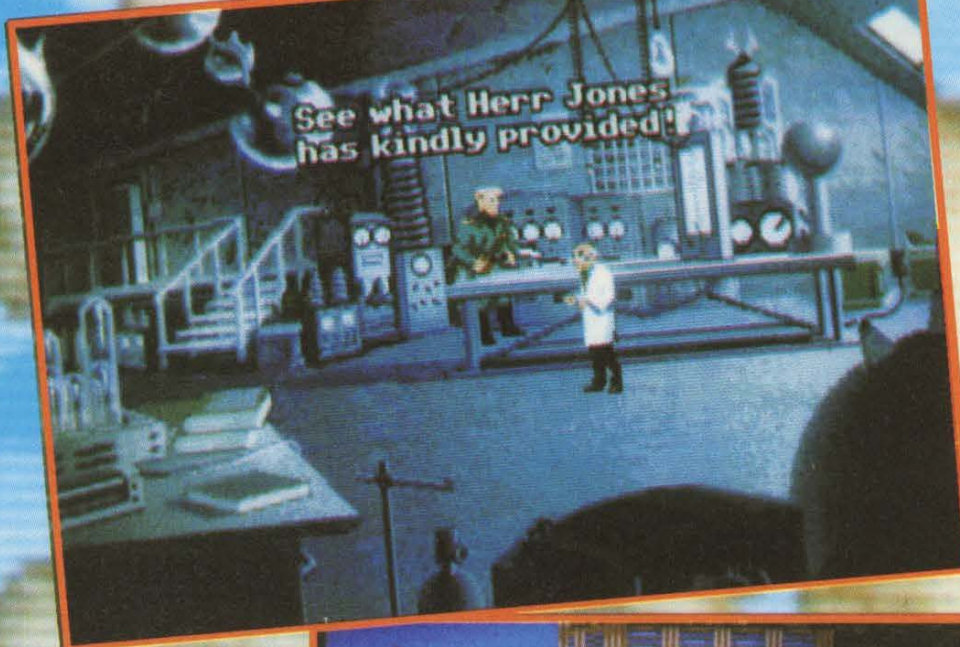
no per quanto riguarda i protagonisti dell'avventura) di una particolare forma di energia ricavata da un minerale: l'orichalcum. I nazisti sono convinti che trovare (e riuscire a sfruttare) Atlantide e il misterioso minerale potrebbe dar loro un grossissimo vantaggio nella corsa alla costruzione del primo ordigno atomico e di conseguenza la possibilità di conquistare il mondo e di dominarlo. Come nei precedenti giochi (e film), il professore più amato (e probabilmente anche l'unico, di professore amato) in tutto il mondo si impegnerà nella lotta contro l'affermarsi della supremazia nazista. Innovazioni rispetto agli altri giochi? Presto detto: in quest'avventura il caro Indy è accompagnato da un'altra archeologa, ovvero la signorina Sophia Hapgood, che resterà assieme



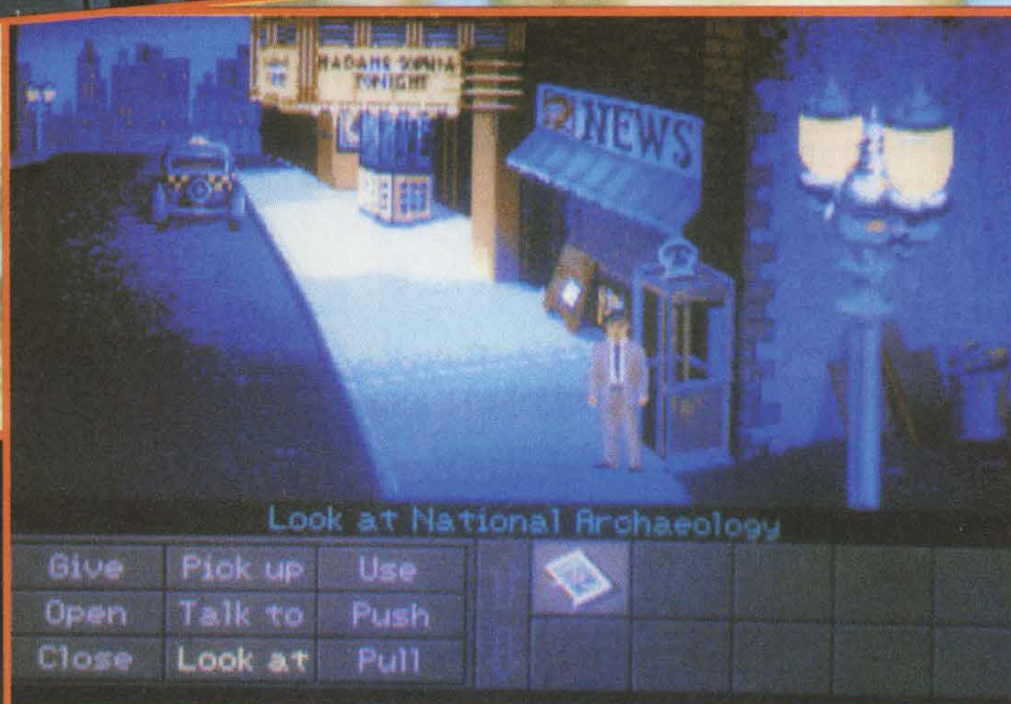
I had no idea Monte Carlo was the Lost City.



sieme a lui per la maggior parte del tempo (e per tutto, se si dovesse scegliere il percorso "team", ovvero squadra). Altra novità è data infatti dalla possibilità, a un certo punto dell'avventura, di scegliere una "strada" da far percorrere al nostro eroe. Questa scelta influenzerà in maniera interattiva il proseguimento del gioco; infatti, a seconda che scegliate "wits" (cervello), "fists" (pugni) o "team" (squadra) avrete un differente modo di risolvere l'avventura. Nel primo caso Indy agirà perlopiù da solo e verrà messo di fronte a tutta una serie di enigmi da sciogliere. Nel secondo verrà privilegiata l'azione, con il prof. Jones che si darà un sacco da fare coi pugni; infine, nell'ultimo caso, Indy porterà con sé la collega rompiscatole (peraltro utilissima, non fraintendetemi) fino alla fine. Si avranno così in pratica tre giochi completamente differenti tra loro: le scherma-



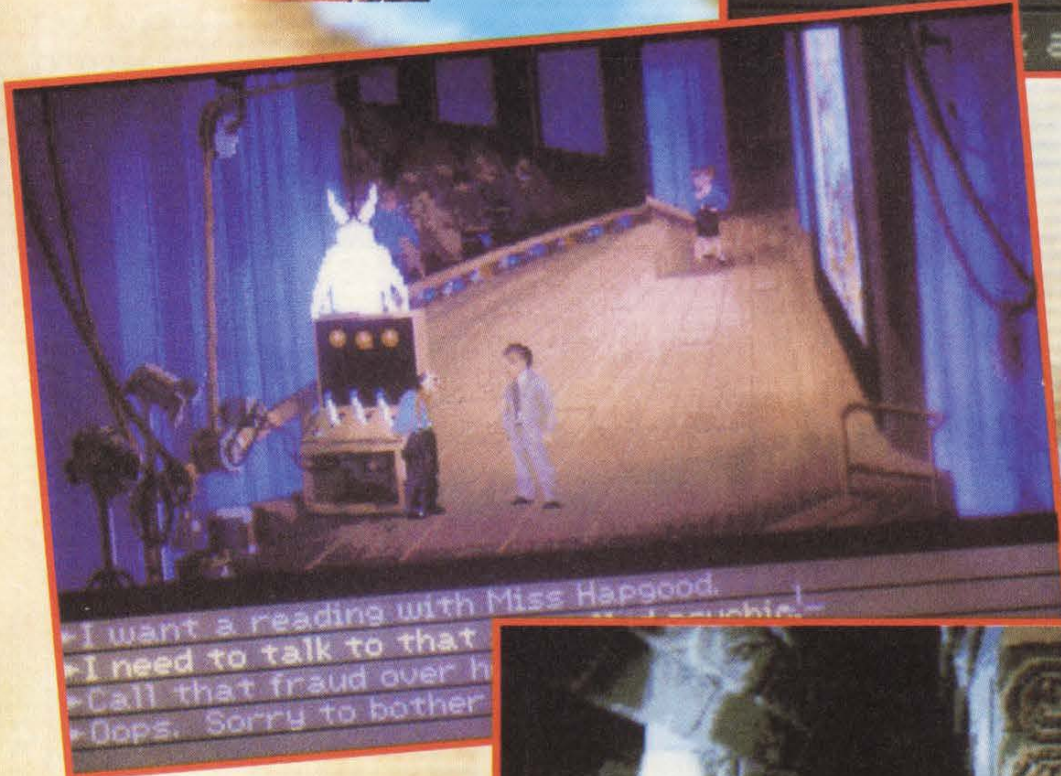
te e i personaggi saranno sempre gli stessi, ma non le azioni da compiere - inutile dire che



questo è un grande passo avanti rispetto alle solite adventure "fai questo e basta". non siamo ancora ai livelli di Zack McKracken and the

Alien Mindbenders (miti-

Con un po' di fortuna e buona volontà, Indy e Sonia riescono a penetrare nell'edificio e scoprono la tomba di un antico re di Atlantide, insieme a un prezioso manufatto, subito trafugato dal "custode" che si invola irrimediabilmente. I due però recuperano dell'orichalcum, che in seguito gli permette di entrare in possesso di un prezioso manufatto, manufatto che viene subito "scambiato" con una preziosa informazione riguardante i Dialoghi di Platone.



Ritrovato il prezioso manoscritto, si arriva al "trivio" di cui sopra: Indy qui può scegliere se portarsi appresso la Hapgood, andare da solo e risolvere tutto con la forza bruta o andare da solo e usare esclusivamente il cervello. Mettiamo ad esempio che si scelga la prima strada: a questo punto, bisognerà individuare alcuni preziosi manufatti simili a quello trafugato: la prima tappa sarà Algeri, tra lanciatori di coltelli, venditori disonesti, voli in pallone e ritrovamenti eccezionali di rovine atlantidee. Il secondo passo sarà verso Montecarlo, dove con una buona dose d'astuzia i due dovranno riuscire a truffare un certo Monsieur Trotter, dopodiché VIA! per la Grecia e successivamente Creta, fino a trovare un labirinto di costruzione Atlantidea (e probabile ispiratore del mito del minotauro), alcuni malefici nazisti a guardia dello stesso e suc-

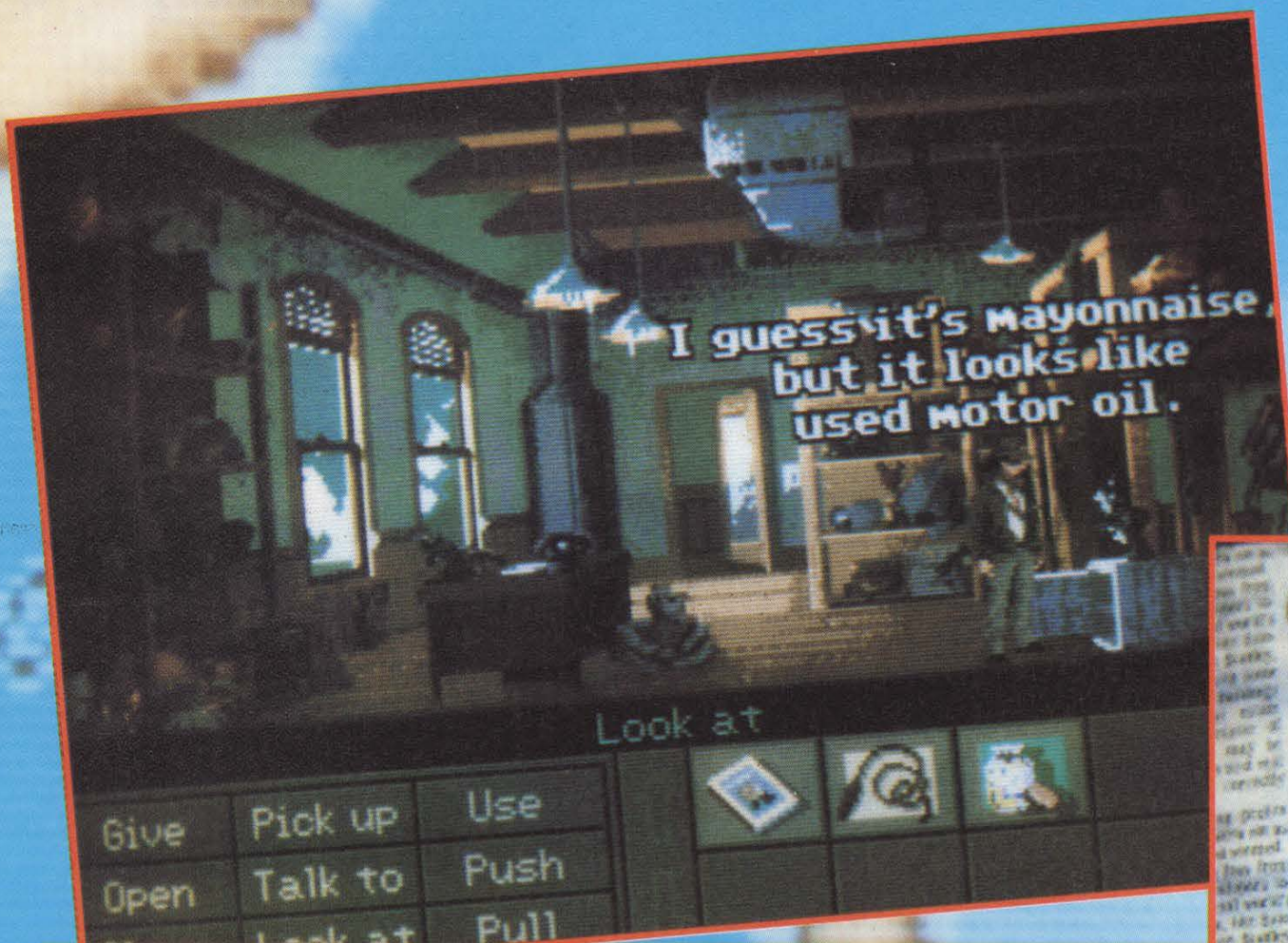
cessivamente, dopo un pericoloso viaggio in sottomarino, l'entrata per il mitico regno di Atlantide, dove Indy dovrà affrontare problemi di ogni

stessa dei precedenti successi della Lucasarts: Maniac Mansion, Zack McKracken, Indiana Jones and the Last Crusade, Monkey Island e Monkey Island II sono i suoi predecessori, dai quali non si discosta più di tanto. La cosa che colpisce di più questa volta è l'impegno profuso nella conversione da PC: come vi abbiamo già accennato, la grafica è stata convertita in maniera divina, anche se le pecche persistono: è sparito il parallasse presente nella versione in alcuni punti, e lo svolgimento del gioco non è dei più fluidi, soprattutto per colpa dei numerosi dischetti (problema inesistente se avete l'hard-disk) e della lentezza del gioco (su 1200

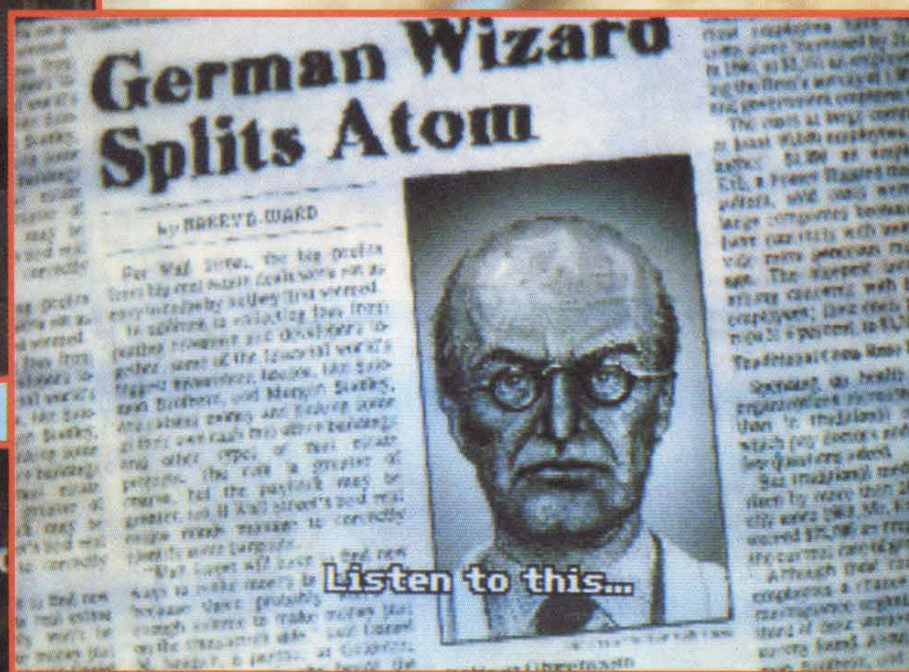


genere e rischiare persino la trasformazione in divinità (sai che rischio...) prima di sventare definitivamente (o quasi, dopotutto ci penseranno dopo gli Alleati) la minaccia nazista. La struttura del gioco fondamentale è sempre la





capolavoro, che non avrebbe certo sfigurato confronto al terzo episodio. Che cosa volete, "le vie della Lucasarts sono infinite": non ci resta che attendere (invano? Chissà) una nuova avventura del Professor Henry Hones Jr. - da adulto, per carità, la versione "imberbe" sa di vorrei-ma-non-posso. E qui si potrebbe andare avanti un po' col discorso che River Phoenix è stato impareggiabile nella



parte di Indiana adolescente e i protagonisti della serie televisiva a dir poco pietosi, ma non è questo il luogo, e soprattutto ricordatevi: se avete un Amiga di qualsiasi tipo, possedete una buona dose di pazienza nel caso di "configurazione classica" e amate gli adventure, non lasciatevi sfuggire questo Indiana Jones: giochi così escono uno ogni mille anni, e tanto di cappello. Stetson, naturalmente.

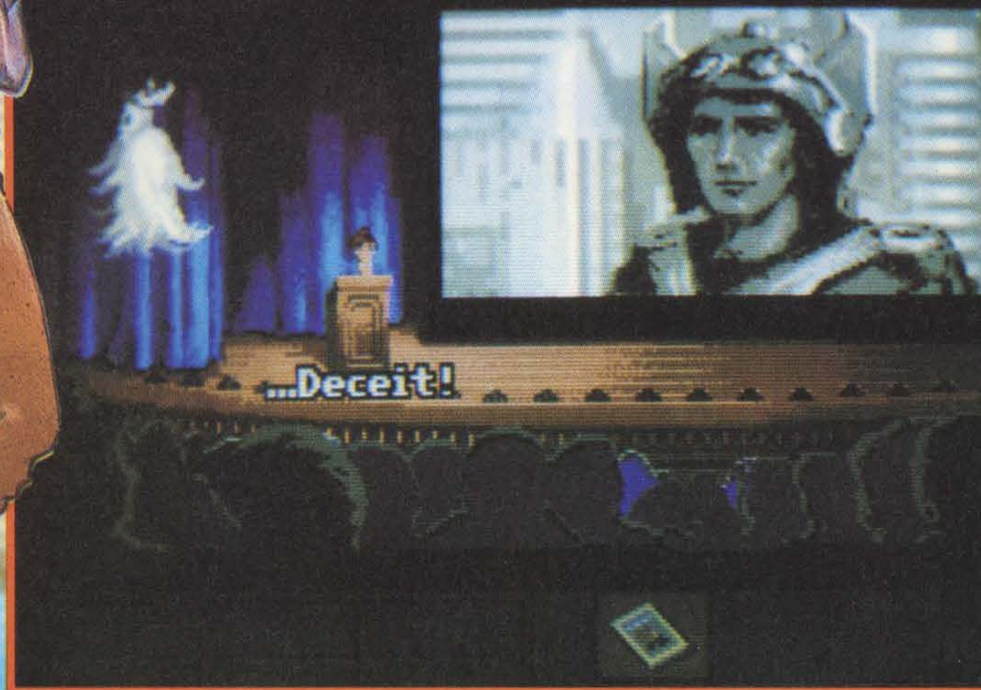
Alex Rossetto & Marco Auletta

un'altra cosa, ma non tutti sono così fortunati da possederlo). Un'altro fattore stranamente negativo è costituito dal commento sonoro: monotono, fuori luogo e decisamente ispirato, al contrario della "misera" versione per SoundBlaster - il tanto decantato iMUSE sembra essere andato in vacanza.

Fortunatamente, Indiana Jones and The Fate of Atlantis non va giudicato solamente in virtù delle qualità tecniche: non dimentichiamoci che con questo episodio della saga dell'archeologo più amato del mondo la Lucasarts è riuscita a creare una storia ricchissima, affascinante, interessante, realistica (nei limiti del possibile) e soprattutto a dir poco cinematografica: al termine della sequenza finale, i più "sensibili" rimpiangeranno certo la versione cinematografica di un simile



VALUTAZIONE GLOBALE



THALION

I simulatori motociclistici alla riscossa! Dopo anni e anni di predominio delle quattroruote, ora anche le cosiddette "cugine minori" stanno avendo il momento di gloria. Ma la domanda è: meglio o peggio di Team Suzuki?...

No Second Prize. Anche senza la benché minima conoscenza di inglese (beh, un tantinello non guasterebbe, in effetti) chiunque potrebbe arrivare a una mezza traduzione, che potrebbe suonare come "nessun secondo premio". Ma che diavolo vuol dire? Semplice, che non c'è nessun premio per il secondo arrivato, perché (tah-dah! Chi l'avrebbe mai detto? Ehi, non vale guardare le foto...) stiamo parlando di un gioco di corse motociclistiche in grafica vettoriale. Ma veniamo subito al dunque (anche se ho la sensazione di esserci arrivato prima con la mia rivelazione). In No Second Prize il giocatore può scegliere di impersonare uno qualsiasi tra sei corridori disponibili, ognuno con le proprie caratteristiche differenti dagli altri. Beh, a dire il vero, più che le caratteristiche del "motociclettaro" contano le caratteristiche del veicolo: ognuna infatti ha i suoi valori

di resistenza agli urti (troppi e sarete fuori gara), accelerazione, velocità massima e maneggevolezza. Inutile dire che la moto più veloce è la meno maneggevole, la moto più maneggevole è la meno robusta e così via. Una volta scelto il vostro alter-ego potrete scegliere se fare pratica su uno qualsiasi dei percorsi (sono circa quindici, ma potrei sbagliarmi.

pegnativi, mentre l'ultimo è un incasinatissimo groviglio di rettilinei (pochi) e curve di vario genere, con l'asfalto costellato di ostacoli di ogni genere come macigni, trampolini e cose varie. I soliti esaltati desiderosi di sfidarsi con il mondo intero o potranno decidere di cimentarsi nel campionato term nucleare globale, dove potranno confrontarsi con gli



L'età, sapete...) con difficoltà crescente: il primo ad esempio è un semplicissimo (ma lungo) circuito privo di punti im-

No Second Prize

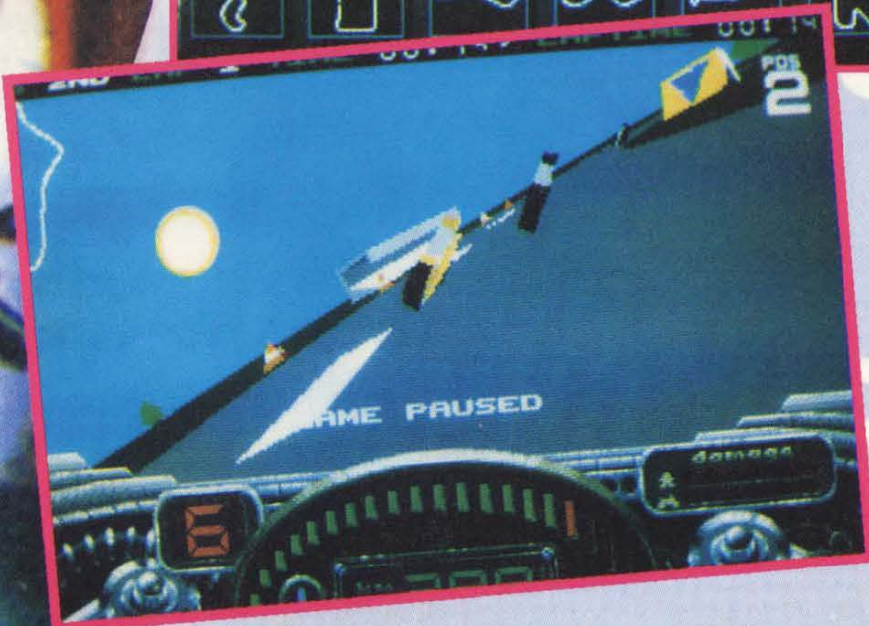
altri cinque corridori tenendo conto di una classifica che verrà stilata in base alle prestazioni effettuate su ogni percorso. I più maniaci infine potranno anche salvare su di-

sco i propri record per poter lasciare ai posteri una testimonianza del loro operato



e...
h o
fini-
t o .
Beh,
qua-
si, di-
ciamo
che è
l'ora di
dire EF-
FETTIVA-
MENTE che
cosa ne pen-
sa il sottoscrit-
to di 'sto bene-
detto gioco.
Eh, adesso chissà
che cavolate sparerà

quel criticone di MA... Pensate que-
sto, vero? E invece no, No Second
Prize è spaziale! Sarò anche un men-
tecatto, ma mentre giocavo di tanto in
tanto mi facevo prendere in maniera
tale da mettermi "a uovo" sulla sedia
per andare più veloce! Secondo la
mia (non troppo) modestissima opi-
nione, si pone in cima alla classifica,
non molto lunga in verità, dei giochi
poligonali motociclistici mai visti.
Innanzitutto, è meglio di Red Zone (e
non ci vuole moltissimo), soprattutto
per quanto riguarda velocità e flui-
dità, davvero non comuni, inoltre
batte Team Suzuki per maneggevo-
lezza e numero di percorsi, se non
anche qui per l'aggiornamento dello
schermo. Insomma, No Second Prize
è una piacevolissima sorpresa: dato
ormai per disperso (le prime notizie ri-
guardanti questo gioco risalgono a
più di un anno e mezzo fa) è arrivato a
rischiare le vite di noi poveri gioca-
tori galvanizzati dalle scene iniziali di
Akira con una giocabilità immediata,
una curva di difficoltà graduale e sop-
portabilissima, una tecnica sorpren-
dente e una incredibile colonna sono-
ra introduttiva con delle schitarrate in
stile anni '70 che è subito diventata
una delle mie preferite. In effetti qual-
che difetto c'è: più che una serie di
personaggi con le proprie caratteristi-
che si poteva introdurre un qualcosa
tipo "negoziò" per migliorare le pre-
stazioni del proprio triciclo e non ci
sono viste esterne se non durante il
replay - che, a onor del vero, dura pa-
recchio e ha delle belle inquadrature
ma non può essere salva-
to su disco. Insomma, se
non fate caso a questi
dettagli minori, potrete di-
vertirvi un sacco: esatta-
mente come sto facendo
io.



VALUTAZIONE GLOBALE



OCEAN

Ecco a voi, il tie-in di un mezzo-film, mezzo-cartone animato. Come Roger Rabbit? Nossignore, questo è Cool World...

Come comportarsi, dato che che "l'universo sta per esplodere a causa dell'interferenza dei Doodles nell'equilibrio cosmico"? Beh, la mossa più utile consisterebbe nell'afferrare il telefono e chiamare il poliziotto Harris, già noto per l'aver risolto il caso delle aringhe assassine e della scomparsa di Capitan Findus, se non fosse che il caro amico è già oberato da impegni pressanti che non gli permettono di intervenire... Non rimane allora che nascondersi in un rifugio antiatomico in kryptonite (?), con qualcosa di mooolto lungo da leggere (magari l'intera collezione di TGM/TGM Action), rassegnandosi a vagare nel cosmo in attesa di tempi migliori; questa la trama del gioco, almeno fino a quando la Ocean ha avuto occasione di riflettere sullo scarso successo che di solito riscuotono i read'em up (!): a quel punto è bastata una semplice conversazione con i programmatori sulla riduzione del personale... et voilà, Harris è disponibile, e se, eventualmente, vi serve aiuto per finire qualche videogame, basta chiamarlo. Ma cosa è successo di preciso? Come senz'altro saprete, al di là delle nostre canoniche tre dimensioni, si estende un mondo, Cool World, appunto, precluso ai nostri sensi, po-

polato da esseri dalle grottesche fattezze, i Doodles, che hanno, come unico scopo, l'intralcio la vita degli abitanti delle dimensioni estranee alla loro, a cui possono accedere grazie a misteriosi ed instabili tornado-aspiratutto (che non sono rivoluzionari battitappeto), su cui nessun umano può pronunciarsi con esattezza.

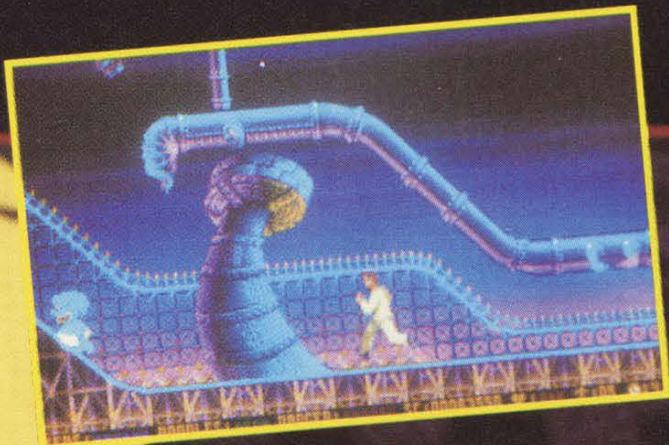
A questo punto si potrebbe pensare che sia uno scempio scomodare un eroe del calibro di Harris per una tale ragazzata, se non fosse che, per la nota legge fisica più volte citata nel Manuale delle Giovani Marmotte e sulle figurine degli Sgorbions, un eccessivo scambio di elementi tra i due mondi provocherebbe una esplosione cataliotinucleica capace di disintegrare ogni cosa tranne la Kryptonite; come spiegare questo agli ignari Doodle? Meglio attenderli al varco e blastarli senza pensarci troppo sopra.

Avendo però la Ocean già prodotto troppi shoot'em up, la vicenda è molto più complicata del previsto; infatti, se pure i tornado sono fortemente instabili, e persistono per solo qualche minuto, la loro area di apparizione è piuttosto vasta, un'intera città del Cool World con tanto di mappa, in cui è necessario aggirarsi alla ricerca dei luoghi in cui si annidano i terribili aspiratutto: l'obiettivo è evitare che gli oggetti del mondo reale vengano tra-

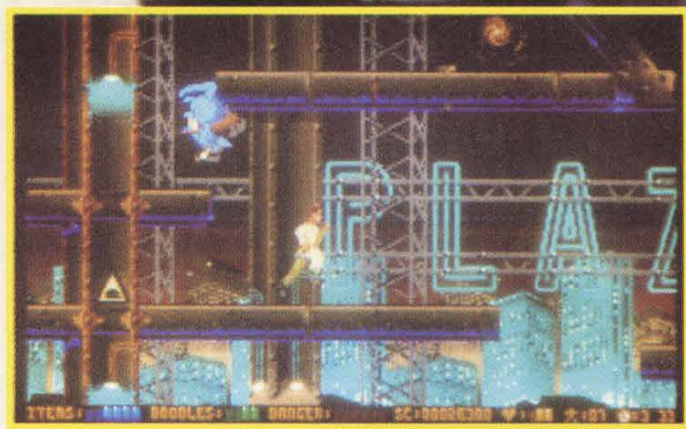
spor-
tati al
di là
del
var-
co, e
che
troppi
Doodles
vengano a far-
ci compagnia.
Si parte così
dalle strade
della città,
abitate da
mostruosi
Dood-cani,
che, se uc-
cisi, rilas-
ciano cu-
riosamente



COOL WORLD



delle monete, con cui è possibile guadagnare l'accesso alle sedici locazioni in cui hanno luogo le misteriose materializzazioni; in ognuna di esse lo schema è quello tipico del platform game, per cui il nostro eroe deve porsi all'in-



guimento degli stupidi Doodle cercando di colpirli con la sua micidiale pistola che ha il potere di trasformare i bersagli in gocce di inchiostro, pronte ad alimentare la fida Handy Pen che Harris porta sempre con sé.

Il numero degli avversari non è però limitato, e così i parametri da valutare per portare a termine ogni schermo sono numerosi: innanzitutto si dispone della classica barra di energia, a cui però si tende a non fare caso, dato l'elevato numero delle vite a disposizione, poi bisogna tenere d'occhio il numero di Doodles passati nel mondo reale, il numero di oggetti, il livello di pericolosità della situazione, tutti e tre indicati da diverse barre (ce ne sono parecchie!), e, per finire, il tempo, che, una volta tanto, viaggia a nostro favore, indicandoci il countdown per la scomparsa dei temibili aspiratutto.

Esaurito un livello, ci si ritrova di nuovo sulle strade, alla ricerca delle nuove materializzazioni, e, dopo aver "ripulito" tutte e sedici le locazioni, ecco l'inevitabile scontro finale con Evil Holly, travestito da pagliaccio, che farà di tutto per ostacolarci.

Chiariti i particolari della trama, rimane da parlare della realizzazione tecnica del gioco, su cui è difficile pronunciarsi; considerando infatti la sezione platform, quella cioè in cui Harris dà la caccia ai Doodles, nonostante la grafica sia a livelli non buoni, l'azione di gioco è estremamente fluida e avvincente: se invece passiamo ad analizzare la sezione di ricerca per le strade, beh, è veramente troppo semplice la

localizzazione delle varie materializzazioni, e per di più è noiosissimo girare senza dover fare attenzione agli avversari, dato che non c'è alcun modo per essere uccisi.

La varietà è poi un altro punto debole del gioco; le sedici locazioni infatti sono in realtà quattro, ripetute alternativamente, e gli elementi umoristici aggiunti dai programmatori, come ad esempio le canoniche nuvolette che consentono ai personaggi di parlare,

SONO SEMPRE GLI STESSI!

Quello che però rovina maggiormente Cool World, non è la grafica, la giocabilità, o il numero di scarpe dei programmatori, bensì il fatto che questo gioco è un Tie-In, e della peggior specie; passi infatti che venga prodotta, dopo averne verificato il successo al botteghino, una conversione da pellicola a floppy disk, ma tradurre un gioco prima ancora che esca il film a cui si ispira, mi sembra veramente troppo.

Se infatti questa operazione può essere facilmente attuata con titoli come Alien 3, per cui è facile centrare il bersaglio pur senza conoscere la trama, difficilmente si possono trarre risultati apprezzabili da fantomatiche produzioni quali Cool World, di cui è chiara soltanto la somiglianza con Roger Rabbit e il nome dell'attrice principale (Kim Basinger), con solamente qualche (bella) immagine che testimonia l'interazione tra cartoni animati e personaggi reali, peraltro diligentemente riportata sulla confezione: la fantastica presentazione, poi, con una splendida animazione della Kim-cartoon-Basinger che balla a tutto schermo, pur non potendo che far piacere, c'entra come i cavoli a merenda (purtroppo), ed è la prova più evidente di questo "procedere a tentoni" per non scontentare nessuno....

Nota finale per le istruzioni, che, nonostante siano veramente ben stampate, sono coerenti con lo spirito del gioco: pur essendo tradotte nelle lingue più strane (pensate, c'è persino l'italiano!), infatti, sono assolutamente INCOLORI e totalmente prive di informazioni che possano risultare veramente utili al videogiocatore... Insomma, il package non fa il software (riedizione postmoderna di "l'abito non fa il monaco"), e Cool World si riduce a un festival, quello delle promesse non mantenute, proprio in virtù della sua scarsa credibilità e del suo inconsistente spessore.

Andrea "Druido" Ungaro

VALUTAZIONE GLOBALE

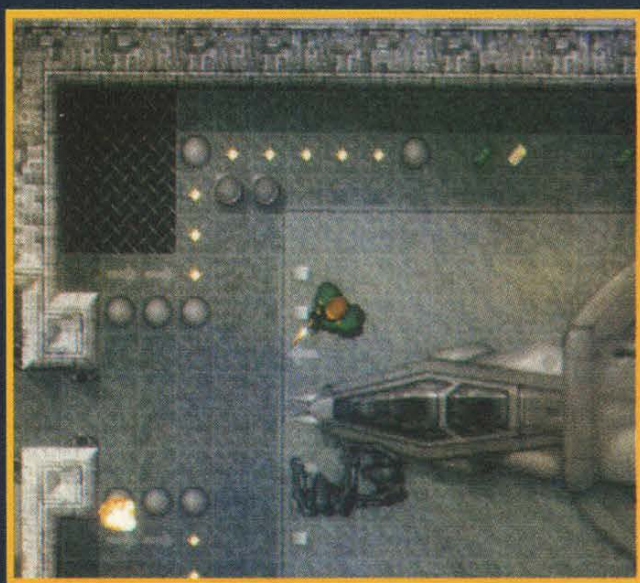


TEAM 17

(solo 1mb)

Ma è mai possibile, dico io, che con tutti i bei pianetini presenti sul sistema solare quei fetentoni di esseri umani (che poi saremmo noi) dovevano proprio arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima (o da cui non è mai ritornato!)?

Ma partiamo dall'inizio, la scoperta dell'America aveva spazzato intere popolazioni dalla faccia della Terra, più avanti, dopo secoli, l'uomo arrivò sulla Luna e con gran disprezzo di ciò che aveva intorno la inquinò con ben tre, dico tre, palline da golf (e non sto scherzando, fate una partita a Trivial Pursuit e ve ne renderete conto, vero Marco?), successivamente le centrali nucleari gettarono scompiglio e fu un



gran casino anche lì.

Dopo un altro centinaio di anni la popolazione aveva raggiunto quantità esorbitanti e sulla Terra si cominciava a stare strettini, qualcuno pensò di sviluppare la civiltà nel sottosuolo, ma dopo pochi vani tentativi tutti lasciarono perdere perché un geniale che non aveva niente di meglio da fare che sparare vaccate disse: "Cominciamo a colonizzare i pianeti che stanno sopra la nostra testa, lo spazio è immenso e sicuramente siamo l'unica razza intelligente presente nell'intero universo".

Tenuto conto dei risultati delle precedenti opere colonizzatrici la popolazione mondiale, rappresentata dall'ONU (Organizzazioni Nazioni Unite) varò il progetto e lo mise in atto; fino a qui niente di male, le prime

colonie si insediarono sulla Luna e su dei giganteschi asteroidi fluttuanti; la gente era contenta e la SIP pure (avete presente il fottio di soldi che costava fare una telefonata dalla Luna a Milano?), ma non bastava ancora.

Infatti, durante tutto il processo di colonizzazione, la tecnologia continuava a evolversi e in poco tempo fu possibile costruire delle gigantesche corazzate che solcavano lo spazio alla ricerca di nuove forme di vita...ed è qui che successe il macello; dopo anni e anni di ricerche e ricognizioni varie non c'era la minima traccia di un'ameba e il GCDG (Gran Consiglio Dei Capoccioni) decise di bloccare i fondi e di instaurare una sorta di frontiera dove venne costruita una stazione predisposta a ricevere qualsiasi segnale radio e non; fu istituito una forza di polizia denominata Interplanetary



qua, chi andava di là...); non l'avesse mai fatto!

Appena giunti in prossimità della base i due "ghisa" ricevettero una comunicazione d'aiuto e si recarono subito a fare un sopralluogo, purtroppo per loro le forme di vita registrate dagli strumenti di bordo non corrispondevano a quelle umane, cosa fare: andare via? Fare rapporto? Nuclearizzare il più possibile spezzando la monotonia di tutti i giorni? Ma come giustifi-

ALIEN

SPECIAL E

Corps (i carabinieri del futuro?) che aveva come compito la salvaguardia di tutte le colonie.

Un bel giorno, i due agenti di turno, Johnson e Stone, decisero di andare a dare un'occhiata vicino alla frontiera (probabilmente avevano bisogno di un po' di riposo, visto che ormai era cominciato l'esodo per le vacanze, chi andava di



care tutto ciò? Le scelte erano poche e Johnson suggerì di fare rapporto, la risposta del comando fu immediata: "scendete a dare un'occhiata, esplorate tutta la base e tornate poi al quartier generale"

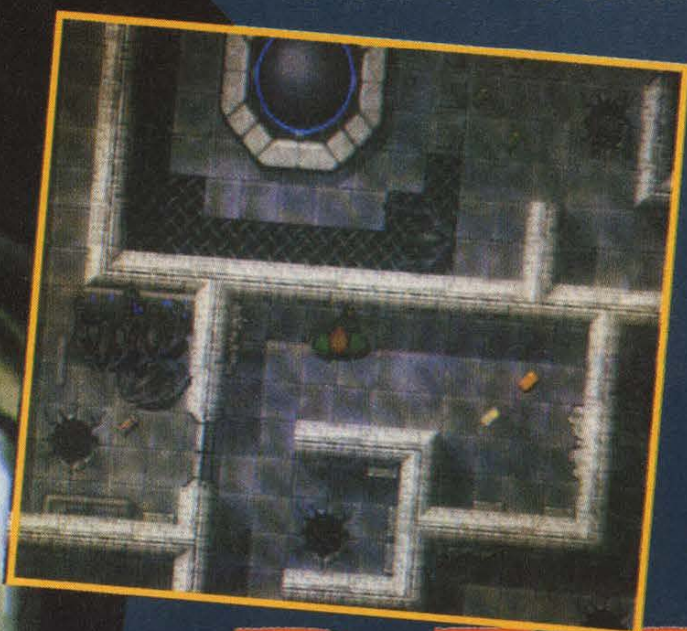
"Ma ci vorrà un sacco di tempo!" obiettò Stone

"Come?
Non vi sento, la comunicazione è disturbata..." fu la risposta del Comando
"Ma vedete di andare tutti a

£\$%&%\$**" fu la corale affermazione dei due agenti che, per amore o per forza furono costretti a sbarcare.

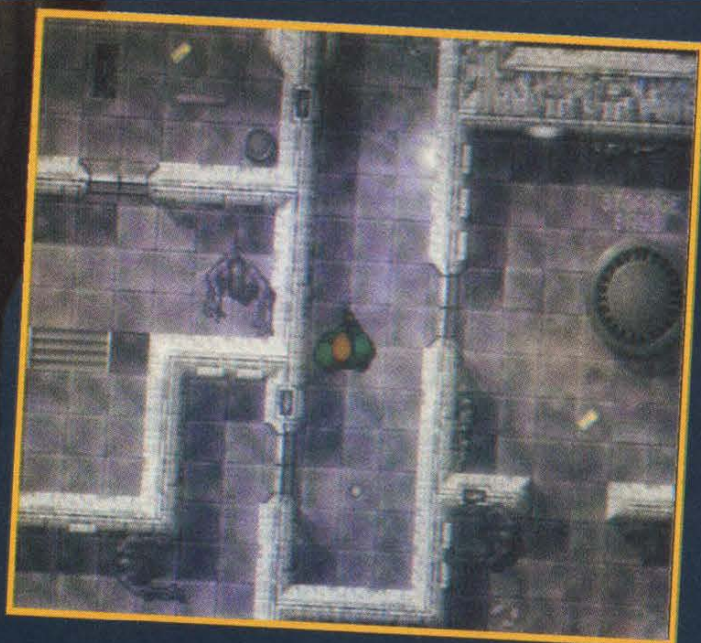
La base era deserta e, sebbene tutti i sistemi di mantenimento funzionassero perfettamente l'atmosfera era alquanto tetra: nessun essere vivente (o almeno umano!), nessun cadavere, cos'era successo, erano forse tutti scappati o stati divorati da qualcuno particolarmente affamato? Non si poteva ancora stabilire con certezza; i due eroi passarono dall'hangar alle cabine, ma non trovarono niente; dopo due, tre, quattro ore ancora niente e, consci del fatto che ormai a nessuno dei due fregava assolutamente niente di quella dannata base, decisero di andarsene.

Arrivati alla loro bella astronave Stone si apprestò a entrare nell'abitacolo quando il furbone di Johnson esclamò: "Aspetta, registro delle forme di vita a pochi passi da qui, sono a cinque metri davanti a me, no, tre, due, diavolo non li vedo"



BREED

DITION 92



"Arma i laser"

"Sono sotto di noiiii"

"Sparaaaaa!!!"

"Vasquez, coprimi le spalle"

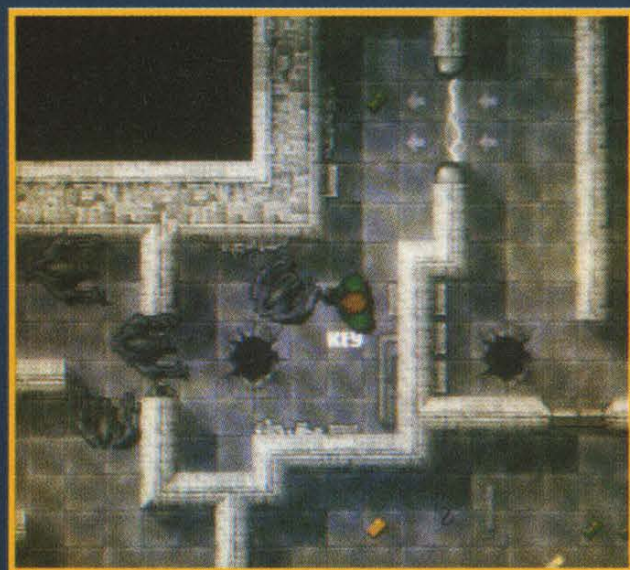
"Ma cosa sono?"

"Non certo quel che viene chiamato un animale domestico!"

"Te l'avevo detto che dovevamo nuclearizzare"

"Esoso..."

Bene, come avrete certamente capito, Alien Breed Special Edition



1992 non è altro che un ennesimo gioco ispirato (con successo) a quel capolavoro di film che è Alien.

Per chi conosce già il gioco originale (uscito circa un anno fa) i commenti da fare sono pochi, se il primo vi è piaciuto non perdetevi questa "nuova versione" che, a prezzo di budget, vi offre una grafica migliorata, una maggiore quantità di livelli (tra l'altro più grossi) e tante nuove armi per blastare gli schifidi esseri assieme a una giocabilità migliorata e una musica che più d'atmosfera non si può.

Per i pochi (sfortunati) che non hanno mai sentito parlare di questo capolavoro dell'ormai mitico Team 17 sappiate che Alien Breed ricorda Gauntlet (o Into the Eagle's Nest NdMA) "più cattivo": il vostro scopo sarà quello di distruggere i reattori presenti nel livello, inserire l'autodistruzione e scappare il più velocemente possibile verso l'ascensore che vi condurrà allo stage successivo; fino a qui tutto OK, ma dovete tenere conto degli alieni affamati (e carnivori ma non cannibali, non so se rendo...) che non disdegneranno di intrattenersi con voi, delle porte che andranno aperte (possibilmente con le chiavi, ma anche con un bel fucile al plasma!) e dei campi elettrici; ogni tanto avrete l'occasione di racimolare qualche spicciolo che potrà essere utilizzato nei terminali che saltuariamente incontrerete per comprare armi, munizioni, mappe e ogni ben di dio che si rispetti.

Bene, ora conoscete Alien Breed, leggetevi il commento di poco sopra e lasciatemi in pace: devo andare a nuclearizzare quegli schifidi esseri prima che Marco mi assegni qualcos'altro da fare!!!

Stefano "Nuke'em all" Petrullo

VALUTAZIONE GLOBALE



ACTIVISION

Non è possibile, non ci posso credere, il mese scorso ho dovuto recensire ben 2 giochi scritti da quei devianti mentali dei Microids e anche a gennaio mi sono beccato un loro gioco; nella vita non c'è proprio giustizia!

I suddetti Microids sono un semi-sconosciuto gruppo che non so perché mi continua a torturare da più di due mesi (prima con lo squalido Nicky Boom, poi con il noiosissimo Dominium); finalmente il loro nuovo titolo (in realtà la conversione di un gioco uscito un anno fa per PC), BushBuck, riesce a convincere molto più delle precedenti uscite. Come mai, vi starete chiedendo? In effetti ho ricevuto una tangente di 6

million.. hem, stavo dicendo, in verità questo alquanto "primitivo" programma, risulta essere stranamente divertente e nel qual tempo addirittura educativo!

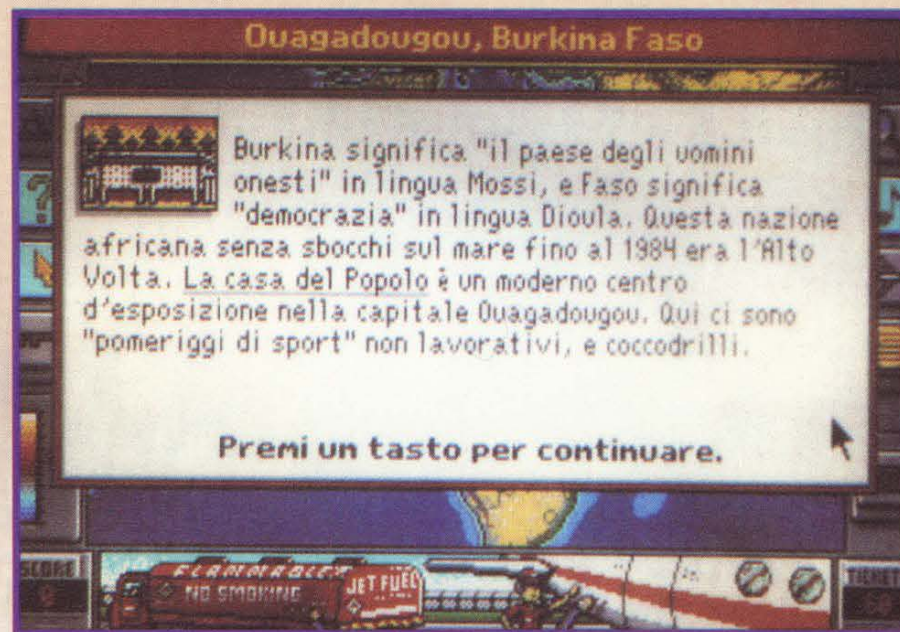
In pratica in BushBuck il vostro compito sarà quello di girare tutto il globo terrestre alla ricerca degli oggetti più strani e assurdi.

All'inizio del gioco vi verrà chiesto il vostro nome, quindi potrete scegliere di giocare contro il computer oppure contro uno o più avversari umani (vi assicuro che è divertentissimo giocare in tanti!); dopo queste scelte inserirete il codice più stupido dell'universo, infatti per eluderlo basta conoscere un po' di geografia.

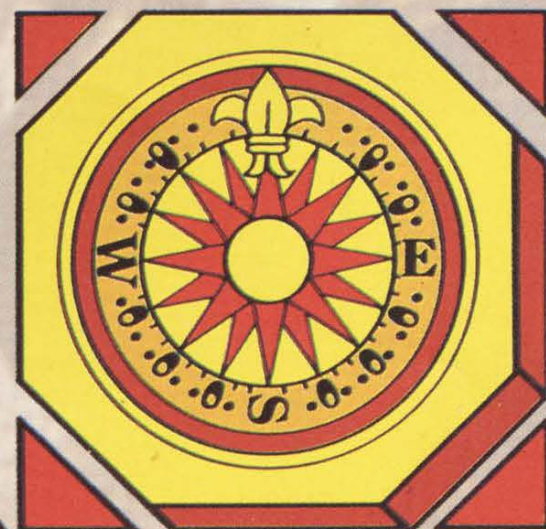
Prima di iniziare a giocare bisogna selezionare il livello di difficoltà che va da principiante (una volta trovato l'oggetto questo verrà

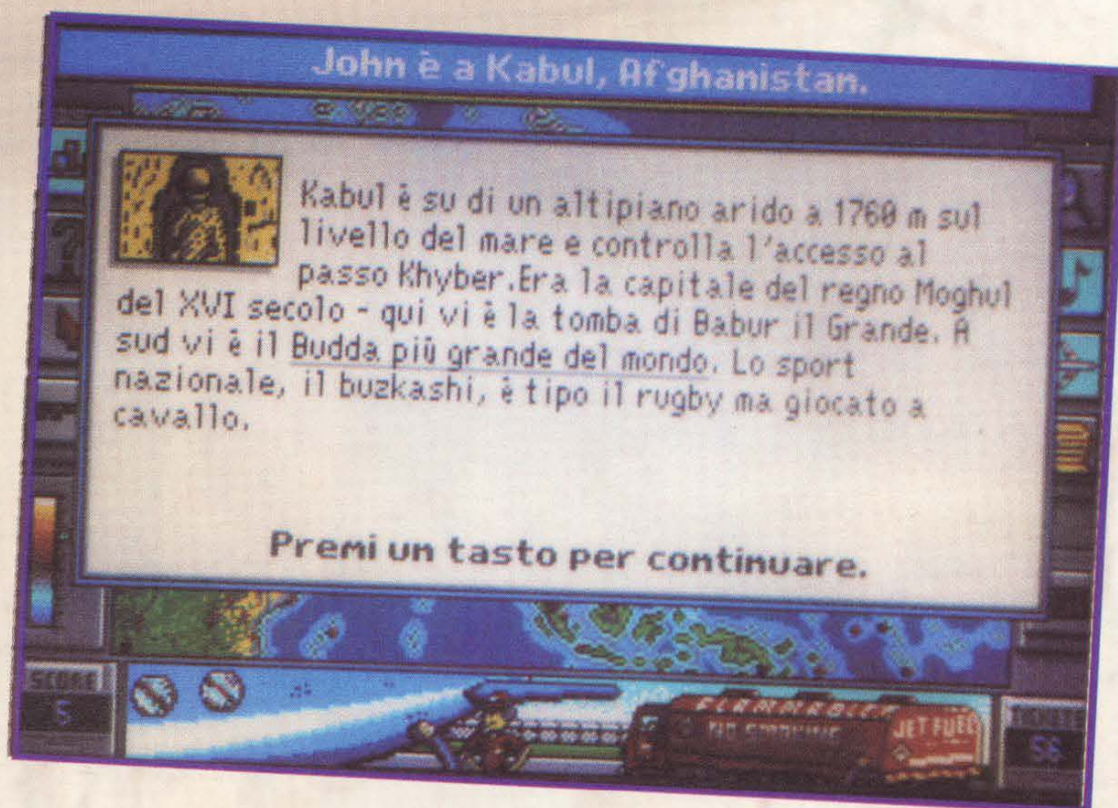
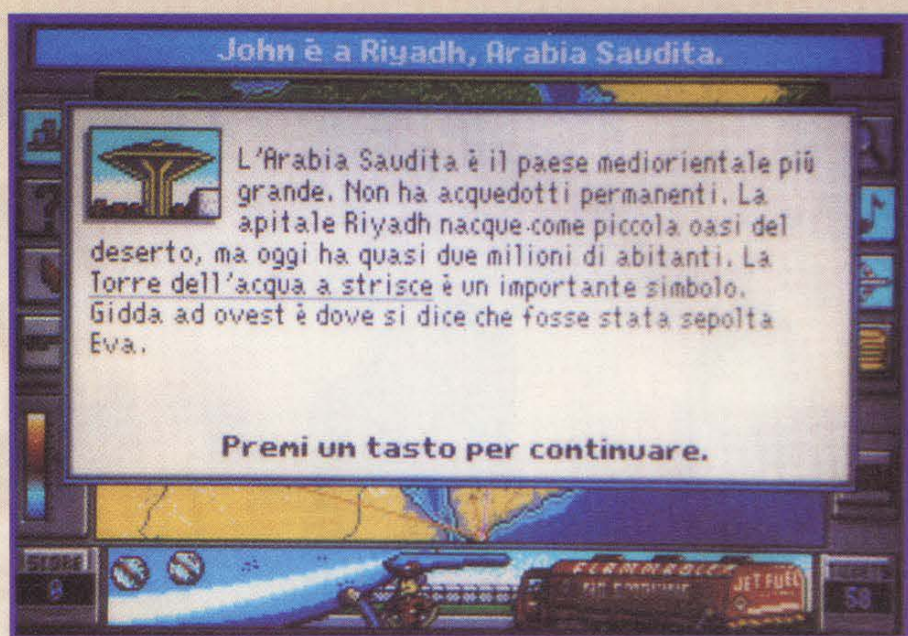
automaticamente caricato sul vostro aereo) a intermedio (quando atterrerete in una città in cui si trova l'oggetto delle vostre ricerche un'icona-occhio si illuminerà), per finire con l'avanzato (non avrete nessun aiuto per trovare gli oggetti, tutto dipenderà dalla vostra intuizione).

Per spostarvi in tutto il mondo userete come mezzo di trasporto un aereo m a



BUSHBUCK





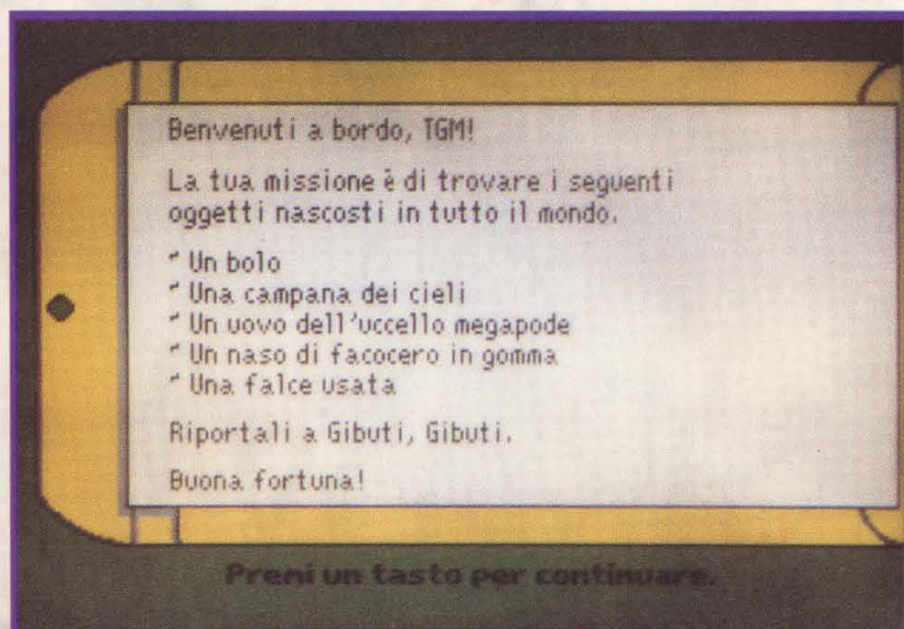
fate attenzione, perché avrete un numero limitato di biglietti, tra l'altro per arrivare da una città all'altra parecchio distanti fra di loro (ad es. Roma-Tokyo) dovreste fare parecchi scali, quindi scegliete con cura le rotte aeree perché spesso possono decretare la vittoria o la perdita di un oggetto. Il vostro compito verrà facilitato da vari indizi che troverete nelle città

contornate di nero, necessari a capire (o a confondere) in che luogo è situato un oggetto (dove andreste a cercare un dolce di noccioline senza un qualsiasi aiuto?) (in pasticceria? NdMA).

Quando trovate un oggetto potrete scegliere di riportarlo a casa (ovvero il punto di inizio del gioco) oppure proseguire la ricerca correndo il rischio di rovinare la merce a causa di temporali e bufere

varie che talvolta incontrerete sulla rotta prescelta; in ogni caso un numero maggiore di oggetti portati indietro equivale a un numero maggiore di punti e biglietti bonus.

Al lato dello schermo di gioco sono presenti parecchie icone con significati differenti, le più importanti sono



quella per viaggiare, il termometro (solo nel livello principiante) che vi indica se siete lontani o vicini ad un oggetto, quella a forma d'occhio (solo nel livello intermedio e alto) che vi permetterà di esplorare una città alla ricerca di un oggetto (ciò vi costerà un biglietto) più altre icone con funzioni secondarie (uscita dal gioco, musica on/off, etc.). Insomma BushBuck è un gran bel giochino, parecchio intrigante che nasconde sotto una grafica abbastanza scarna (simpatiche le piccole animazioni) una giocabilità da non sottovalutare.

Purtroppo giocando da soli per parecchio tempo si rischia di annoiarsi e di perdere interesse, ma d'altronde questo è pur sempre un gioco da tavolo è come tale va giocato in tanti (nessuno di mia conoscenza si è mai divertito a giocare da solo a Monopoli).

Ben più grave è la terrificante traduzione in italiano che è quanto di più sgrammaticato vi possa essere sulla terra (peggio delle recensioni di BDM prima di essere corrette), altro che Monkey Island II, BushBuck è la saga degli errori (o meglio orrori!), praticamente in ogni frase vi almeno uno strafalcione degno di un analfabeta (quale è chi ha tradotto questo gioco). Tralasciando la pessima traduzione questo gioco è uno dei pochi ad essere oltre che educativo anche divertente, non come i prodotti dalla Maxxis (quelli della serie Sim-qualcosa) che saranno anche ultra-educativi ma indubbiamente parecchio pallosi (e se sbaglio, correggimi Marco).

Mirko "TMB" Marangon

VALUTAZIONE GLOBALE



US GOLD

Sono tornate, sono cattive, sono tante, sono le compilation!!!

Lasciatemelo dire, si sentiva veramente il bisogno di una gran bella compilation; dopo tanta attesa (sì, come no?) ecco che la fin troppo attiva US Gold ci regala (W il



Natale) non uno, non due, non tre, ma addirittura quattro giochi!!!!

Ma iniziamo questa carrellata con Mega Twins (che non funge sull'Amiga 1200, come la mettiamo?), un famoso (ma chi lo conosce?) coin-op della Capcom portato sui nostri umili monitor da quei genialoni della US Gold (e chi l'avrebbe mai detto?). Il gioco parla di due fortunatissimi ge-

terrati sulla stella (non prima di aver indossato il famoso tutone di amianto della ACME & C.) si ritrovano in grossi (MOLTO grossi) guai.

Cosa dire di Mega Twins? Il gioco ai suoi tempi ha avuto pareri parecchio contrastanti, qualcuno l'ha definito un classico (i soliti esagerati!) mentre qualcun'altro si è lasciato andare in pareri del tipo "più brutto di così si muore", il mio parere è questo:



insomma la pecora nera della compilation. Ma adesso signore & signori passiamo a quello che ha mio parere è la vera perla della compilation ovvero: RodLand (grande, grande!).

Come ho detto poche righe fa RodLand è un gran bel gioco ma è anche il vincitore della categoria "Manuale più schifoso & ridicolo dell'universo"; tradotto con l'ausilio del Mister Trapattoni (più che un uomo un mito!) que-



melli che decidono di andare a fare un bel massacro di mostri su Alpha Centauri (questa stella mi pare di averlo già sentita nominare...) notoriamente conosciuto come il paradiso delle pesche mutanti (Shin ne sa qualcosa); naturalmente i gemellini non immaginano neanche lontanamente quanto siano brutti, forti e cattivi i pescioni mutogeni e quindi una volta at-

cestatelo all'istante! Oltre ad essere molto noioso, particolarmente ingiocabile e per di più tecnicamente mediocre,



sto esempio di autentico "italiano coreggiuto" ci propone delle autentiche chicche che non posso evitare di citare, vai con il liscio: "...dare mazza-te ai cativi bambolucci...", "...se li stuzzicate con le VERGHE avrete una bella sorpresa...(cos'è, un gioco a sfondo pornografico?)", "...il VEGLIARDO DEL VILLAGGIO (famoso in tutto il mondo)..." e per finire "il gioco



entra in FASE MESCHINA (come fate a non conoscerla)".

A dire il vero ci sarebbe da segnalare una ulteriore e lunghissima serie di errori nonché di terrificanti tentativi di traduzione, ma forse è meglio stendere un velo pietoso.

L'importante comunque è che il gioco sia divertente, giocabile e soprattutto iper-mega-ultra divertente, se poi le istruzioni sono scritte in arabo, poco male ci faremo un paio di sane risate.

Ho come una sensazione di



stato di sospensione onirica...).

Insomma lo scopo del gioco è quello di riempire di botte, tramite delle bacchette magiche, tutti i tenerosissimi personaggi che pullulano i vari livelli di RodLand; il vostro compito finale

gi che pullulano i vari livelli di RodLand; il vostro compito finale



Assorb... no, volevo dire, ho come la sensazione di aver dimenticato qualcosa, a già che sbadato, mi sono dimenticato di parlare del gioco vero e proprio (è tutta colpa del A1200, da quando l'ho comprato sono in uno

programma, è lui o non è lui? Ceeerto che è lui: ROBOCOD!!!

Quel disgraziato del dottor Maybe ha deciso di ritornare e di conquistare il mondo grazie ai giocattoli di Babbo Natale; infatti il simpatico dottore sta

costruendo una serie sterminata di pinguini meccanici con all'interno una micro-bomba.

Purtroppo se entro la mezzanotte della Vigilia di Natale le bombe non verranno disinnescate il mondo intero ne pagherà le conseguenze; chi potrà salvarci da questa immensa cata-

strofe? Ma che domande stupide fatte? E' lui metà pesce e metà macchina, l'agente speciale James Pond della agenzia F.I.S.H.

Robocod è stato il gioco di Natale dell'anno scorso, un po' per la trama particolarmente natalizia, un po' per la grafica molto fumettosa e un po' per la grande

giocabilità.

Affrontare la bellezza di 9 immensi livelli pieni di esseri di ogni genere dalle sembianze alquanto giocattolose, non è certo un gioco da ragazzi, quindi ecco che la vostra agenzia vi fornisce del nuovissimo espandibito che vi permette di allungarvi a dismisura in modo che possiate raggiungere vette altrimenti inarrivabili.

Un grande gioco con l'unica pecca di avere un area a volte troppo grossa e uno scrolling verticale a volte piuttosto scattoso.

Nel complesso una compilation buona con un gioco eccellente (RodLand), uno ottimo (RoboCod) e uno pessimo (Mega Twins).

A questo punto non mi rimane altro da aggiungere che nella confezione sarà presente un gioco della KIXX (nel nostro caso il mediocre Italy 1990), naturalmente in omaggio.

Mirko "TMB" Marangon

VALUTAZIONE GLOBALE



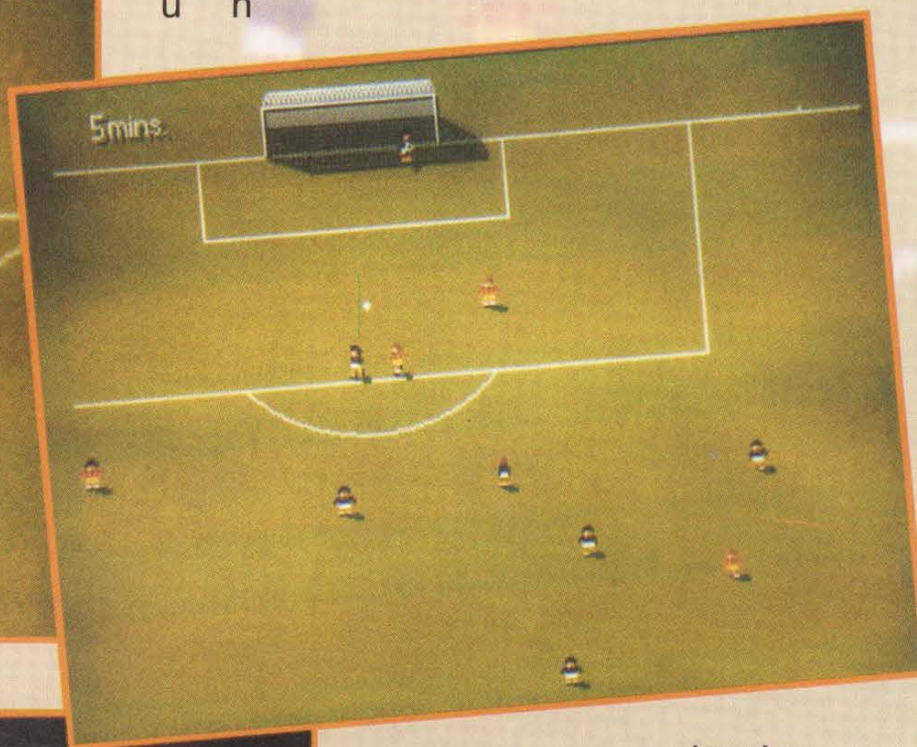
SENSIBLE

Mentre tutti aspettano con ansia Kick Off 3 della Anco, ecco che il team della Sensible Software spunta con una nuova release del loro ultimo capolavoro: Sensible Soccer.

Le presentazioni non mi sembrano neanche il caso di farle, poiché chi ormai non conosce i Sensible? Uno dei team di programmatori più validi di tutti i tempi su Amiga (ma anche sul mitico C-64, figuratevi se mi dimentico di Wizball...) con tantissimi prodotti di altissimo livello che perso-

do della sana pubblicità a questo team di programmatori, ma vi sto solo dicendo quelle che sono le mie impressioni (maia madre mi ha sempre detto che sono tagliato per fare il venditore ambulante...). Mega lo Mania l'ho giocato e finito quando è uscito su Amiga, ora è stata commercializzata la versio-

ne PC e, guarda caso, mi ci sono rimesso a giocare di sana pianta. Wizkid ha fatto sbavare per giorni sia me che Marco (per non parlare di Stefano Petruccio, Mirko Marangon e molti altri ancora) (e non diciamo balle, io Mega-lo-Mania non lo posso vedere! NdMA). Tornando a Sensible Soccer invece, come detto, è ritenuto da molti il leader dei giochi di calcio, tuttavia se vogliamo essere franchi un paio di lati negativi ce li aveva. Più precisamente mi sto riferendo al modo di comportarsi del portiere e a quel lieve rallentamento che si poteva notare quando c'era u n



nalmente ho apprezzato e continuerò ad apprezzare. Qualche titolo? Beh, dopo Wizball potrei accennarvi Mega-lo-Mania, per ora il gioco arcade-strategy per antonomasia (è o non è una recensione di un gioco di calcio? E allora, la performance alla Trapattoni ci voleva...). Potrei passare quindi a Sensible Soccer, fino ad ora la simulazione di calcio più giocabile mai prodotta, per non parlare poi di Wizkid, forse il gioco più geniale ed umoristico di tutti i tempi: un gioco unico nel suo genere! No, cari miei, non sto facen-

Player	Position	Team
1 NENO	P	BENFICA
12 SILVINO	P	DISFA
3 PAULO MADEIRA	D	BENFICA
4 CARLOS MOZER	D	BENFICA
2 JOSE CARLOS	D	BENFICA
5 VELOSO	D	BENFICA
13 RUI COSTA	C	BENFICA
14 PAULO SOUSA	C	BENFICA
9 VASILY KULKOV	C	DISFA
6 STEFAN SCHWARZ	C	DISFA
7 VITOR PANEIRA	C	BENFICA
8 PACHECO	C	BENFICA
15 BERNARDO	A	BENFICA
10 JOAO PINTO	A	BENFICA
11 SERGEI YURAN	A	DISFA
16 ALEXANDER MOSTOVY	A	DISFA

Team	Formation	Attack	Defense
BENFICA	4-4-2	5-4-1	4-5-1
DISFA	3-5-2	4-3-3	5-3-2

GIOCA PAR. VIS. AVVER.

contrasto di scrolling (pallone che va da una parte e il vostro giocatore che si dirige dall'altra. Lo si poteva notare su alcuni batti e ribatti tra attaccanti e difensori...). Bene, in questa versione aggiornata le routine del portiere sono state completamente riscritte, in modo tale che adesso il già citato numero uno della vostra formazione è in grado di bloccare il pallone anche in tuffo, uscire dai pali e respingere di pugno sulle palle alte (so-

no comprese e puramente volute alcune papere da parte dello stesso), non si fa più beffare sui tiri ad effetto dal calcio d'angolo e, è forse l'innovazione maggiore, è stata inserita la nuova regola per quanto riguarda il passaggio indietro al portiere. Difatti, se provate a farlo, il suddetto (e non è un diminutivo di suddito) non raccoglierà la palla con le mani, bensì diventerà un normalissimo giocatore in grado persino di uscire dall'area di rigore e dirigersi solo soletto (sempre che riusciate a scartare tutti gli avversari) verso quella avversaria per tentare di segnare (Valdarrama docet NdMA). Quanto riguarda quel lie-

ditati: nell'Inter non c'è più Matthaus che è finito al Bayer Monaco, Maradona è del Siviglia, Baresi non è più in Nazionale (vabbè, vabbè lo so che c'è tornato, non vivo mica su Marte, ma non si può avere tutto dalla vita! Anche Desideri è ancora dell'Inter, tuttavia l'Udinese non è presente nelle sessantaquattro formazioni europee) e

ancora più fuori di testa, come il team inglese di Gamesmaster (vi siete beccati che citrulli Marco, Max, Luca e Alex? Da piegarsi in due!) (se avessero mandato te, avrebbero dovuto spostare la trasmissione dopo le due di notte per non spaventare i bambini NdMA). A tale proposito, c'è la squadra dei giochi targati Sensible Software, la:



NICE GIRLS	
1 ANNEKA RICE	P
12 KATIE BOYLE	P
2 ESTHER RANTZEN	D
3 NANCY REAGAN	D
4 GLORIA HUNNIFORD	D
5 BELLA EMBURG	D
8 GLENDRA JACKSON	D
6 QUEENMUM	C
7 BARBARA CARTLAND	C
13 CLAIRE RAYNER	C
9 ZSA-ZSA GABOR	C
14 ANGELA RIPPON	C
10 MARGARET THATCHER	A
11 BARBARA BUSH	A
15 PAULINE QUIRK	A
16 ANTONIA DE SANCHEZ	A

4-4-2	5-4-1	4-5-1	3-3-2
3-5-2	4-3-3	ATTACCO DIFESA	

vissimo (e già per nulla fastidioso) difetto di scrolling, anche qui buone notizie: è stato ulteriormente ridotto se non addirittura levato (ora come ora sono tre giorni che ci gioco e non l'ho ancora notato!!!).

Le innovazioni tuttavia non si limitano solo (?! Per me è già fin troppo) a questo, bensì i nomi dei giocatori sono stati completamente riev-

tutte le modifiche al riguardo (esclusi però gli ultimissimi avvenimenti). Vi ricordate poi, quel gruppone di squadre tutte fuori di testa? La squadra delle merendine, dei mostri da film di serie B, quella delle riviste di videogiochi e tutte le altre? Beh, anche queste sono state cambiate (per l'ottanta per cento) e ce ne sono alcune

Sensible Games (messi in ordine cronologico). Provate un po' ad indovinare quali sono gli ultimi due? Uno Cannon Fodder (e vabbè) e due Mega lo Mania II(?! Arf! A me! A me!). Grandi, grandissimi! Li aspetto entrambi con ansia!

Per il resto Sensible Soccer è rimasto inalterato: stesso schema di gioco, stesse possibilità di rieditare i nomi a piacimento, stesso sistema di sostituzione giocatori e scelta della tattica da adottare, e stesse opzioni di caricamento e salvataggio dati. Sicuramente tutte scelte vincenti che rendono un gioco, già di altissimo livello qualitativo, un vero e proprio capolavoro! In tutti i sensi.

Infine, non mi rimane da aggiungere che c'è una bella fregatura per tutti quelli che sono già in possesso della versione pirata! Come ci si sente a non poter salvare né le modifiche che apportate alle varie squadre né una qualsiasi situazione a metà di un torneo? Vedete cosa succede a non acquistare il software originale?!?

Uno a zero e palla al centro!!!

Emanuele "SHIN" Scichilone



VALUTAZIONE GLOBALE



THALION

E' arrivato un aeroplano
carico carico di... Guarda
l'aeroplano:

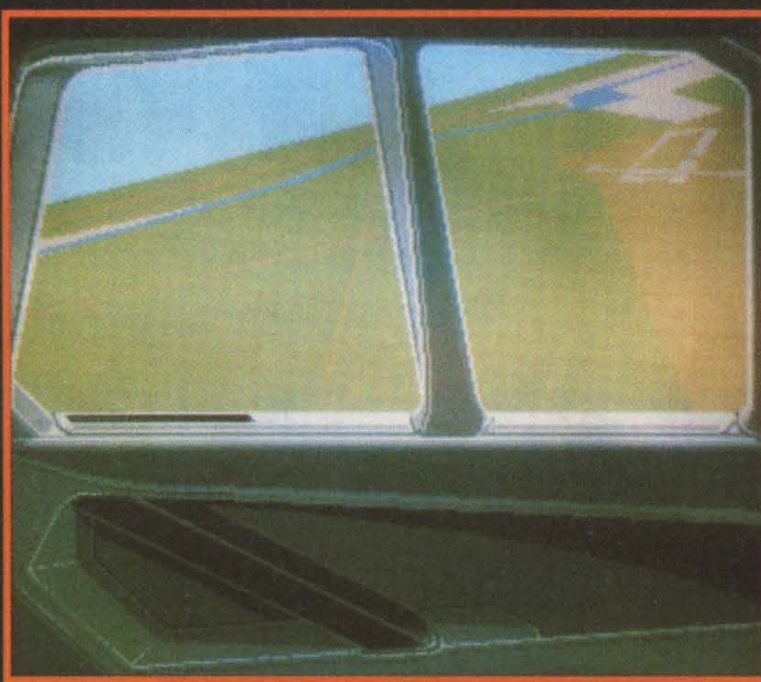
aaaaooooooooaaaaawww...

Aam, pappa buona! E' un
uccello? E' un aereo? No, è
Superman!

Scusate l'introduzione demenziale, ma vi rendete conto di quanto gli aerei in generale facciano parte ormai della nostra vita? Il volo umano è una realtà da decine d'anni, lo si dà per scontato e per certi non rappresenta nemmeno qualcosa di interessante: ma proviamo a passare per una scuola elementare e fare la mitica domanda "E tu da grande cosa vuoi fare" ai bambini più piccoli: tra le risposte più classiche come "il pompiere", "l'astronauta", "il poliziotto", "il redattore di videogiochi", "il venditore di coprimaniglie in pelle di pesceccane" (oops, non poi così classico) figura an-

A320

A·I·R·B·U·S



in buone condizioni (le otturazioni rischiano con il variare della pressione), dieci decimi per occhio, buona distinzione dei colori, udito perfetto e soprattutto una grande padronanza di sé stesso anche in situazioni difficili) ripiegano sui cosiddetti "surrogati",



che quella dei "pilota d'aereo". E il bello è che molti dei meno giovani conservano quella che può essere definita una vera e propria passione, e impossibilitati alla realizzazione del proprio sogno (per essere piloti ci vuole grana, un diploma di scuola media superiore, un'altezza compresa tra 1.67 e 1.93 - chilometri, ovvio - una buona salute, denti

che spesso e volentieri sono le simulazioni computerizzate.

Anche qui si vedono le predisposizioni naturali: chi di solito "presta" la falciatrice al vicino facendogliela correre a tutta birra sul curatissimo cespuglio di rose di solito si orienta sui simulatori bellici, meno realistici ma più soddisfacenti, mentre i tipi più





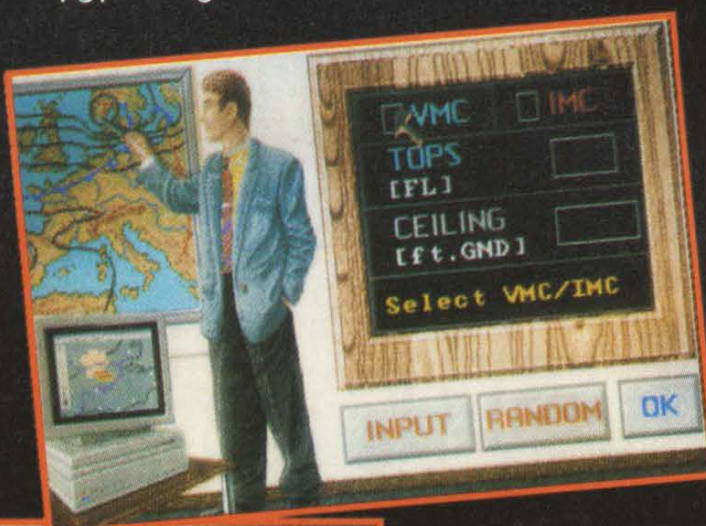
velivolo della compagnia di bandiera tedesca) sopra tutta l'Europa, come si dice, "isole comprese" seguendo praticamente tutte le rotte possibili e immaginabili. Non ci sono né missili né bogey (né tanto meno eagle, green, bunker... ho ho ho, ma che gran sago-maaaa, che bel tipiiiiinoooooooo...), portae-

rei e



ragionati e riflessivi cercano il "verismo", l'attinenza alla realtà e la calma (anche se non sempre è così) nei cosiddetti "simulatori professionali".

Dopo un così lungo preambolo, avrete senz'altro capito che A320 è un simulatore di volo ("simulatore di volo" l'avrò scritto sì e no un milione di volte in una pagina, ma non importa), e per la precisione uno di quelli professionali. "Endorsed", ap-

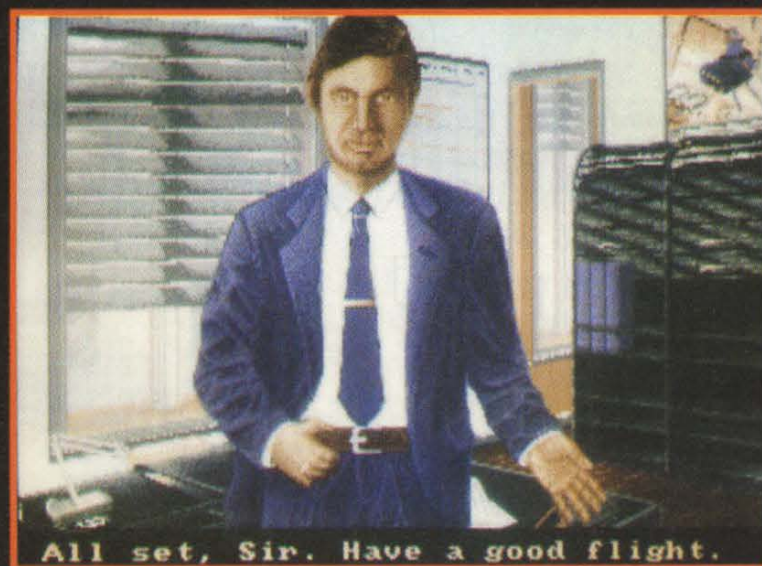


"missioni": solo ed esclusivamente la vostra carriera di pilota da intraprendere, e, se possibile, "farla" ("farla" si riferisce a "carriera", per chi non capisse la finezza qui si intende "fare carriera", avanzare di grado, diventare più RICCHI!). Prima di

provato, dalla Lufthansa vi dà la possibilità di volare su un Airbus A320 (il principale

lanciarsi nel colorato mondo del pilota di linea tutto lustrini e paillettes... erm, tutto quadranti incasinatissimi e tempi da rispettare è possibile lanciarsi sconsideratamente nell'aere con l'opzione di allenamento senza curarsi di radiofari, sicurezza, strumentazione e menate varie, anche se un minimo lo si deve sempre studiare prima di impugnare la cloche. A320 ha il vantaggio di essere praticamente il migliore simulatore di volo (daje) "vero" in circolazione su Amiga: il realismo è a livelli accettabili, col passare del tempo cambia la luce, ci sono tutti gli aeroporti europei (credo), tutti con i loro bravi dati, l'aereo risponde in maniera credibile

(non aspettatevi tonneau, virate Immelman e cose sul genere "segui la forza, Luke") e c'è il classico ammasso di lucine incasinate che costellano il pannello di controllo che puntualmente ipnotizza i bambini in pellegrinaggio alla mitica cabina di comando - scommetto che se uno guarda bene scopre che ci sono milioni di interruttori e indicatori finti e cartellini con scritto "temperatura del caffè", "birra rimasta" "minuti trascorsi dall'ultimo TG" e "quantità stimata di spettatori all'ultimo derby" più un paio di autoradio. Insomma,



totalmente sconsigliato a chi crede che i piloti dell'Alitalia volino con occhiali e sciarpa con un occhio sempre sul radar e una mano sul pulsante rosso dei missili, e consigliato per tutti quelli che hanno la vera passione del volo ma non hanno mezzi, voglia o tempo di intraprendere un simile mestiere.

Marco Auletta

VALUTAZIONE GLOBALE



QUOTA 1200

E' uscito, è tra noi, è arrivato... come volete che ve lo dica? insomma, l'ultimissimo nato di casa Commodore è giunto ad allietare tutti noi, e noi siamo giunti ad allietare tutti voi con questo articolo...

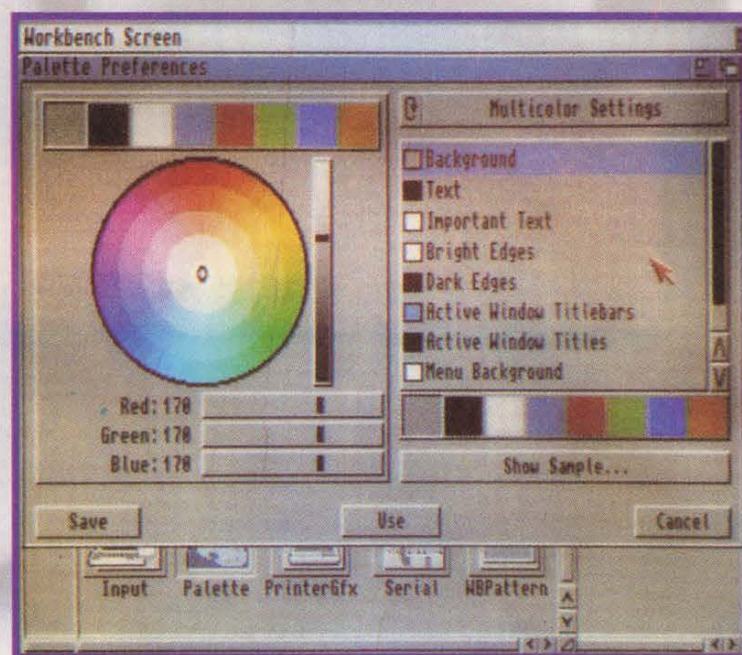
La Commodore ha cominciato a evolvere la sua macchina principale - il 500 - un po' di tempo fa: il primo parto (anche se con il senno di poi lo potremmo tranquillamente definire "aborto") è stato l'Amiga 500+, che non è poi così tanto +. Infatti, quest'ultimo aveva sì il sistema operativo 2.0 e il mega di chip, ma era più che altro un passo indietro visto che la compatibilità con gli altri Amiga è notevolmente ridotta. Successivamente è uscito il 600, ovvero un mezzo mistero: sistema operativo migliorato (compatibilità maggiore rispetto al 500+), sempre un mega di chip, possibilità di montare l'hard-disk internamente e... niente tastierino numerico. Dopo quelli che possono essere considerati come una serie di esperimenti più o meno riusciti, la

Commodore ha scagliato sul mercato in tutta la sua gloria prima l'Amiga 4000 (vedete articolo sul numero scorso) e successivamente il mitico, incredibile Amiga 1200. Ma di cosa si tratta esattamente? Vediamolo un po'...

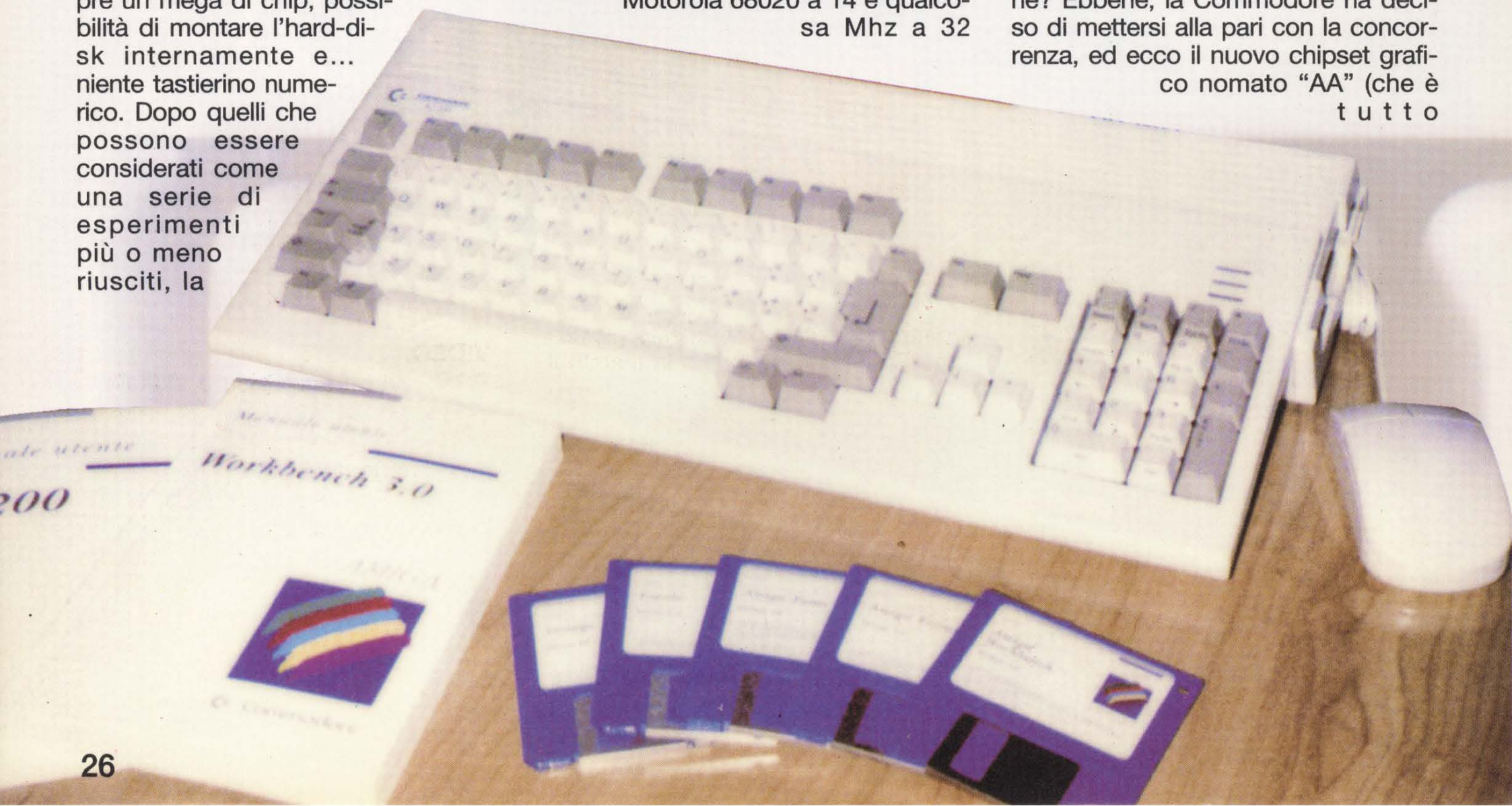
DENTRO L'UOVO C'E' LA SORPRESA

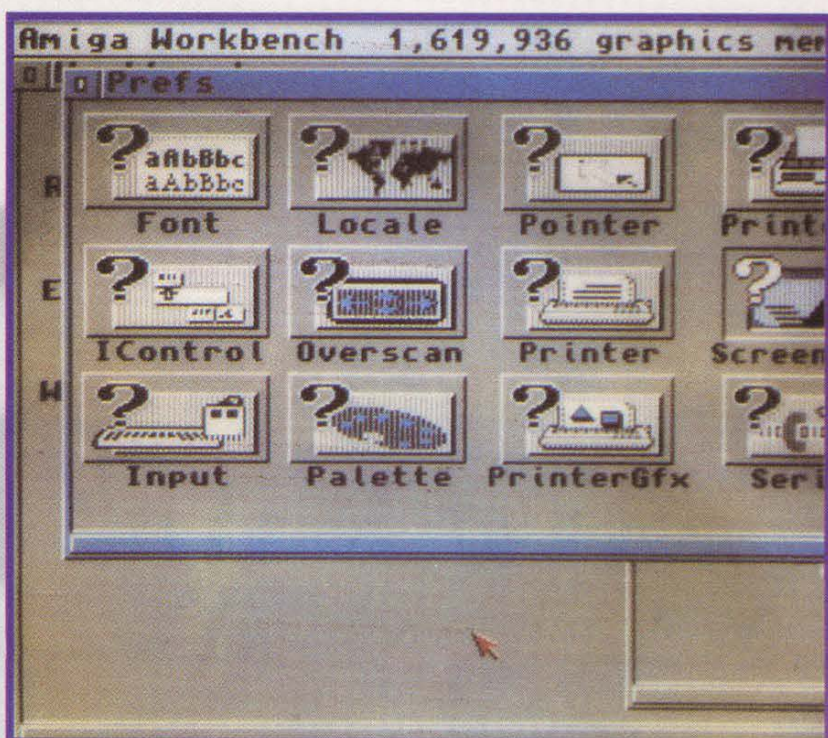
Per il rilancio dell'Amiga sul mercato la Commodore ha deciso di rivoluzionare quasi completamente il suo cavallo da battaglia: innanzitutto, l'estetica deriva dal 600: il case è lo stesso, solo che è riapparso il tastierino numerico (con buona pace di tutti quelli che si lamentavano di non poter avere "le visuali esterne su Interceptor") e le porte joystick sono tornate sul retro. Le vere novità, comunque (e abbastanza logicamente) sono all'interno della bianca buccia di plastica: tanto per cominciare, è stato cambiato il cuore - il vecchio Motorola 68000 a 7 e qualcosa Mhz a 16 bit è stato sostituito dal nuovo, efficientissimo Motorola 68020 a 14 e qualcosa Mhz a 32

bit! I Mhz (megahertz) stanno a indicare la velocità del processore, ma questo non vuol dire che il 1200 sia due volte più veloce del cinquecento. Credevate, eh? Mi dispiace molto ma... è più veloce di circa CINQUE volte, perché oltre ad avere una velo-



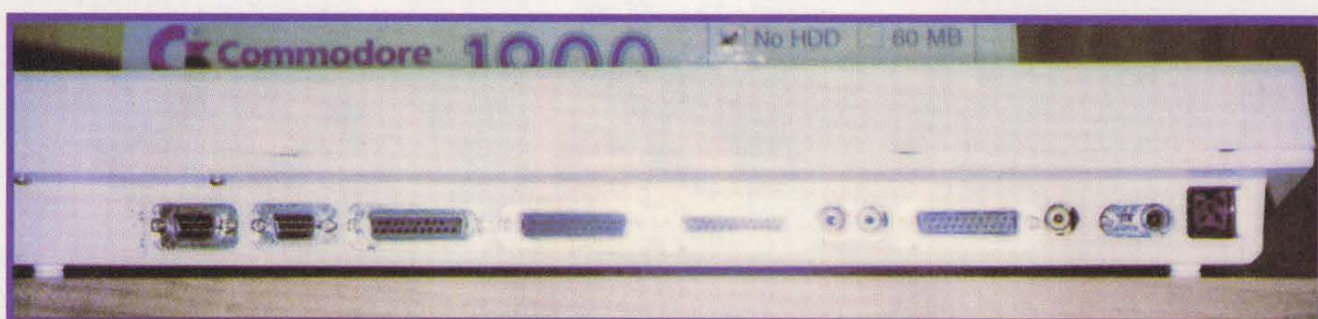
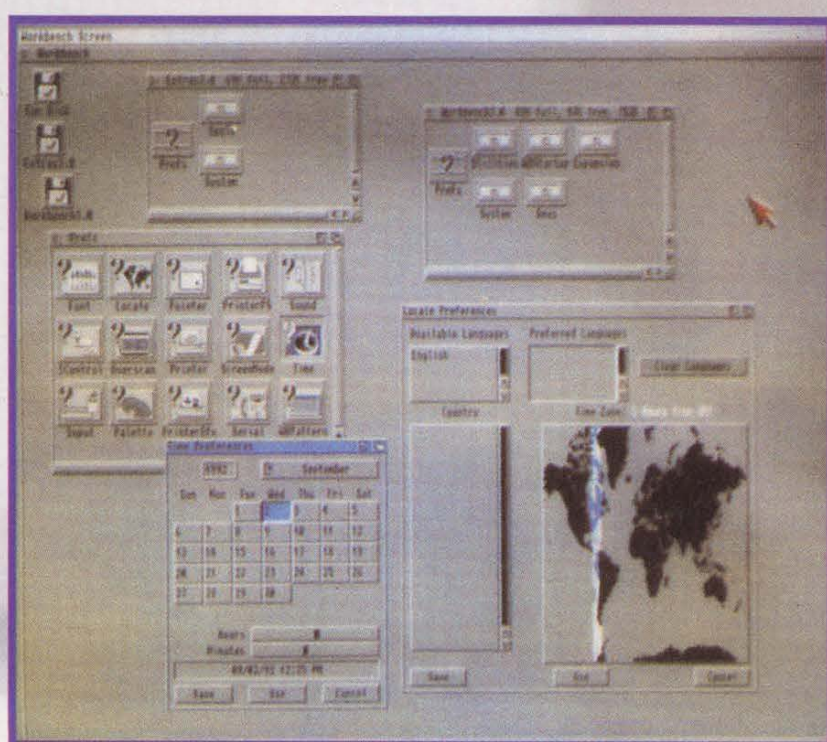
cità diversa, è a 32 bit ed è un tipo diverso di processore. Sorpresi, eh? Ma non è finita qui. ve lo ricordate i rompicatole con l'IBM che si vantavano dei loro 256 colori in bassa risoluzione? Ebbene, la Commodore ha deciso di mettersi alla pari con la concorrenza, ed ecco il nuovo chipset grafico nomato "AA" (che è tutto





ovvio, quelle del monitor: per visualizzarli tutti e 16.800.000 infatti sarebbero necessari altrettanti punti, e quindi una risoluzione di circa 4096x4096. Vi dirò, non è impossibile (niente è impossibile) trovare monitor con una simile risoluzione, comunque è difficile e lo è altrettanto collegarli a un Amiga, visto che per il momento non sono supportati (ma esistono?). Il sistema operativo è il nuovissimo, flessibilissimo e incredibile 3.0 che tra

quello che uno riesce a dire quando vede un'immagine nei nuovi modi grafici), che oltre a supportare risoluzioni elevatissime (più di una SVGA) permettono, appunto, i 256 colori in qualsiasi risoluzione scelti da una palette di 16.8 milioni di colori (ovvero il massimo percepibile da occhio umano) e grazie a uno speciale modo denominato Ham 8 è possibile lavorare in true-color, ovvero TUTTI i colori contemporaneamente senza limitazioni di sorta, tranne, è



NON CE N'E' PIU' PER NESSUNO

Quale potrebbe essere un possibile concorrente per il 1200? Alcuni dicono l'Atari Falcon, ma la maggioranza del "gotha" computeristico lo ritiene un computer defunto prima di essere nato, o perlomeno in grave ritardo. Sembra infatti che ci siano problemi con la compatibilità con il software per ST e si stia tentando di rimediare al problema - un vero peccato contando le caratteristiche non indifferenti della macchina. Ma noi siamo di parte, e non è che ci dispiaccia più di tanto...

l'altro è anche leggermente più compatibile della serie 2 - il che non può che essere un pregio, vista la vasta base di software (la cosa strana è che la Ocean sostiene che Epic su 1200 non funziona, e invece gira senza problemi con gran gioia di alcuni nostri redattori possessori di questo gioiello - ma Bracey dove ce l'ha la testa?) Il sonoro è sempre lo stesso - squadra che vince non si cambia, vero? - e i mega di memoria (sempre chip) sono stati portati a due. In compenso c'è un bell'alloggiamento per eventuali schede acceleratrici, hard-disk interni e così via. Le software house di tutto il mondo stanno già prendendo in considerazione la produzione di programmi per il 1200, e chissà come andrà a finire - nel frattempo, noi ve lo consigliamo per giocarci a Flashback...

ADESSO DIAMO I NUMERI

Insomma, cosa c'è esattamente dentro il 1200? Leggete questo box e lo saprete...

PROCESSORE:

MOTOROLA 68020 a 14.19 Mhz

CHIP CUSTOM:

Chipset AA (Alice, Paula e Lisa) per video, grafica, suono e DMA.

MEMORIA CHIP:

2 MB di RAM a 32 bit.

MEMORIA FAST:

Espandibile a 4 MB a 32 bit tramite apposito slot, con altri 4 MB a 16 bit tramite la porta PCMCIA.

ROM: 512k

INTERFACCE ESTERNE:

Mouse & joystick
Seriale RS-232
Parallela Centronics
Drive esterno
PCMCIA a 68 pin per le memory card
Video RGB
Uscita videocomposita
Uscita RF video
Jack stereo RCA

INTERFACCE INTERNE:

AT-IDE a 40 pin
Bus locale a 150 pin

TASTIERA:

96 tasti (con keypad)

DRIVE INTERNI:

drive da 3.5 a bassa densità (880k)

DRIVE ESTERNI:

Ne sono supportati due. E' possibile collegarne altri alla presa PCMCIA.

VIDEO:

RGB, output analogico e digitale, videocomposito, uscita RF, interlacciata e non, fino a otto bitplanes. Compatibile con PAL e NTSC. 16.8 milioni di colori disponibili contemporaneamente

SUONO:

4 voci indipendenti configurate come due canali stereo.

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

LEADER

• D I S T R I B U Z I O N E •



È GIUNTO IL MOMENTO
DI METTERE ALLA PROVA
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?



CAPCOM
USA

U.S. GOLD

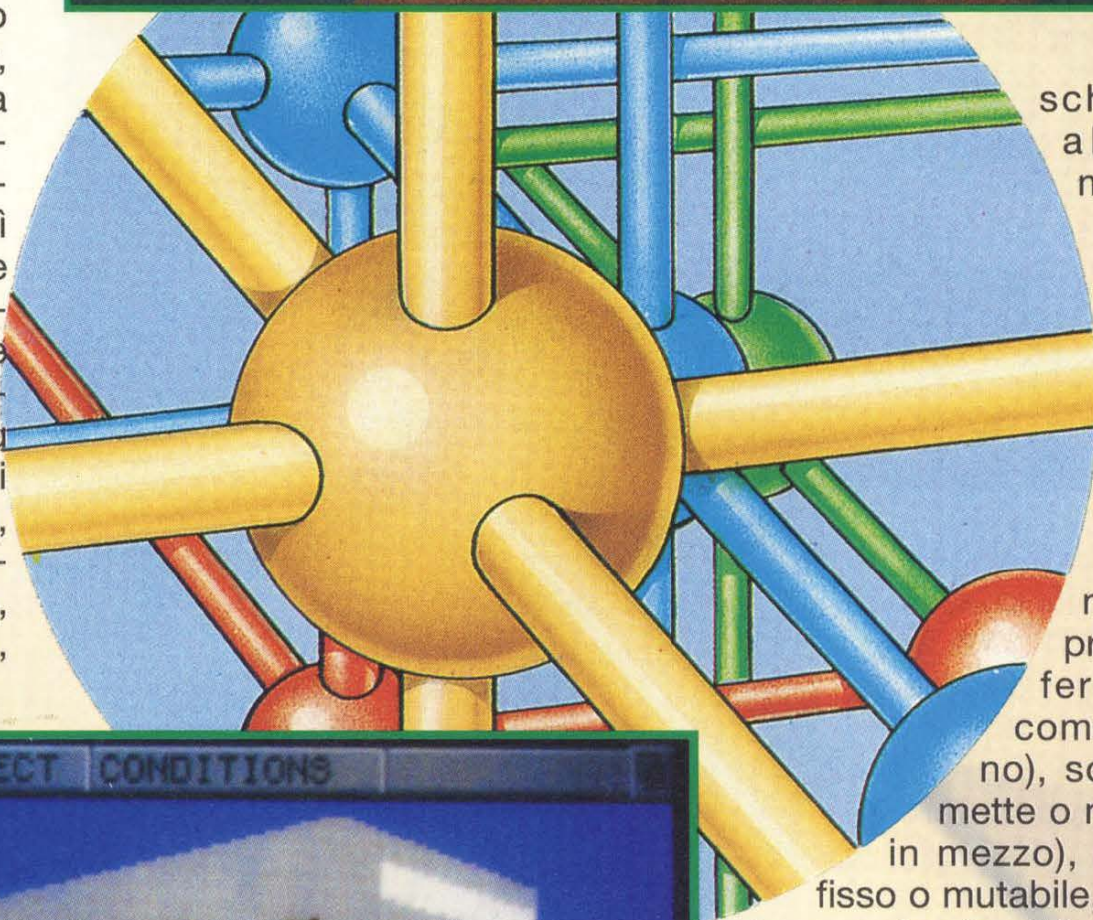
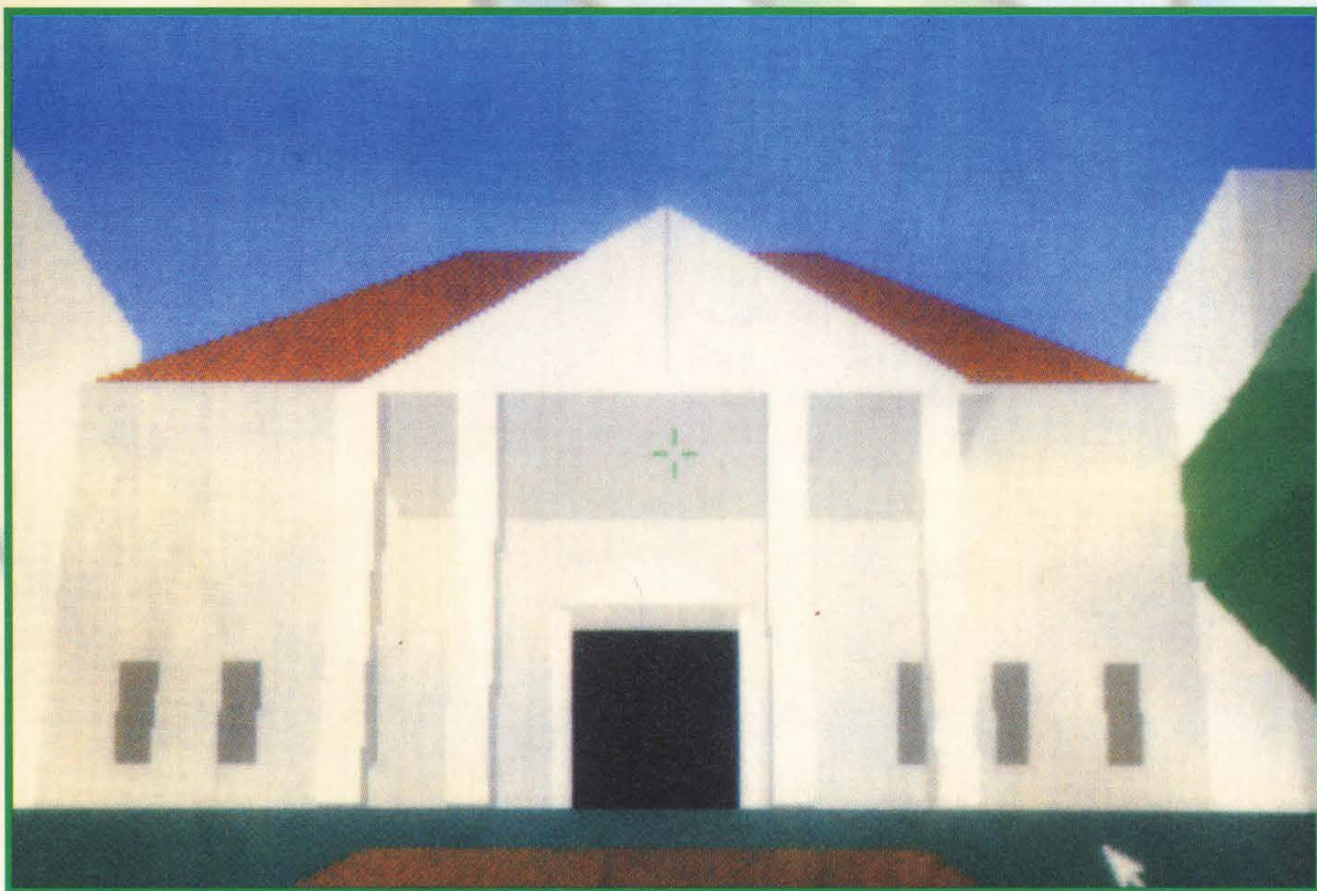
C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

DOMARK

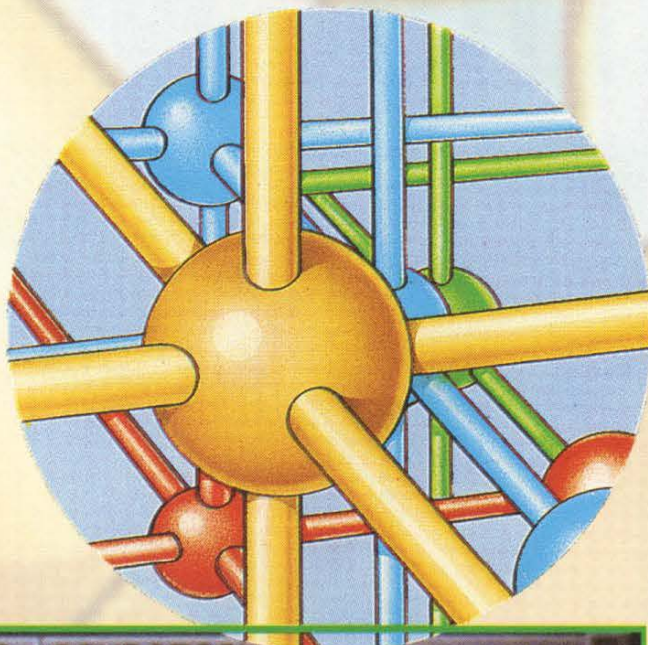
Illustrare tutte le funzioni di questo potente 3D editor sarebbe decisamente lungo e noioso, per cui limitiamoci ad una più interessante e coinvolgente visione d'insieme. Innanzitutto cos'è questo 3D Construction Kit 2.0? Presto detto: l'ultimo prodotto della Domark vi permette di creare environment (ambienti) tridimensionali, e poi di girarci dentro ed esplorarli a piacere. Ora, se siete voi a crearli, a cosa diavolo vi serve esplorarli? In effetti messo così sembrerebbe un po' strano, in realtà, la peculiarità più interessante di 3DCK è quella di permettervi di creare dei veri e propri giochi alla Dark Side, Castle Master, ecc. ecc., in cui potete vagare e, a seconda del tipo di gioco programmato, compiere azioni come blastare, volare, animare oggetti, e così via. Nel vostro compito di creazione sarete aiutati e supportati da tonnellate di comandi, racchiusi in cinque menu: il primo da utilizzare è sicuramente l'Object Menu, e cioè il menu per la editazione di oggetti. Da qui potete crearvi la prima rozza forma, che può essere un cono, una piramide, un cubo, una sfera e così via, e poi editarlo muovendo i vertici,



schiacciandolo o allungandolo, muovendolo nell'area prescelta e copianandolo. Inoltre ogni oggetto creato possiede degli attributi particolari che sono: invisibilità, wireframe (oggetto rappresentato a "fil di ferro" invece che come poligono pieno), solidità (che permette o meno di passarci in mezzo), staticità, colore fisso o mutabile, se agisce come transporter (e cioè se vi trasporta e dove vi trasporta quel determinato oggetto) e altri parametri meno importanti ma comunque utili come i sensori e gli oggetti attivabili tramite una determinata azione. Infine dovette scegliere il colore del vostro oggetto da una vasta palette ottenuta retinando 32 colori. Una volta completata la vostra opera d'arte potrete aprire il General menu, e dare un'occhiata alla mezza tonnellata di opzioni presente: innanzitutto il modo di movimento e le viste durante il gioco, che può essere il WALK (di default) che vi permette semplicemente di scorrazzare sulla terrafer-

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

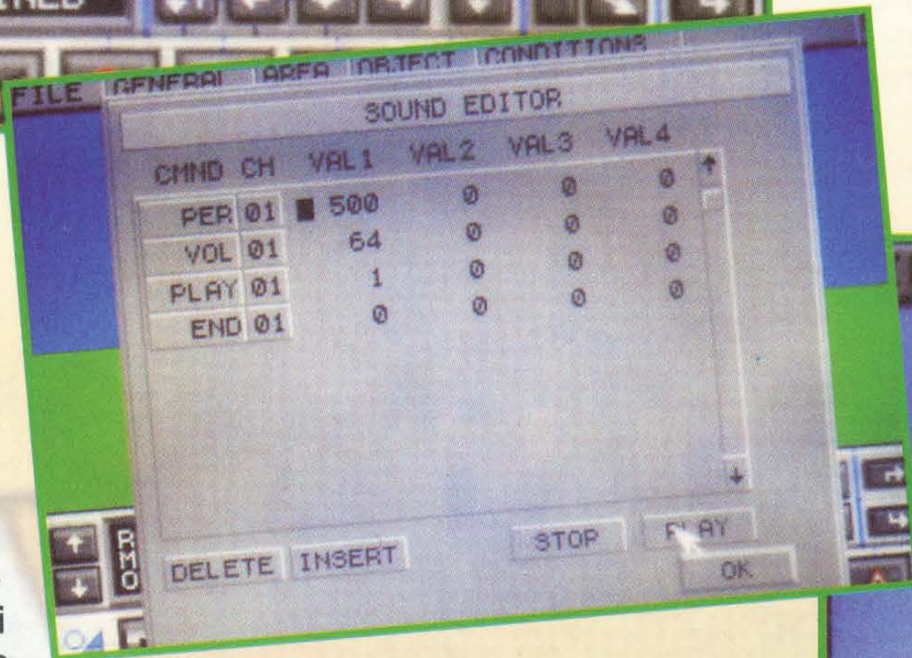
ma, il FLY1, con cui potrete volare paralleli al terreno, il FLY 2, con cui invece potrete volare seguendo i tre assi x y z, e infine il LOCK e i CAM 1-6, che potrete editare come punti di vista da utilizzare poi durante il gioco; poi, se dovete "sottolineare" un certo oggetto in modo da renderlo riconoscibile o primario rispetto agli altri potrete o, con l'HIGHLIGHT, renderlo lampeggiante, o, con il LOCK, mantenere la visuale fissa



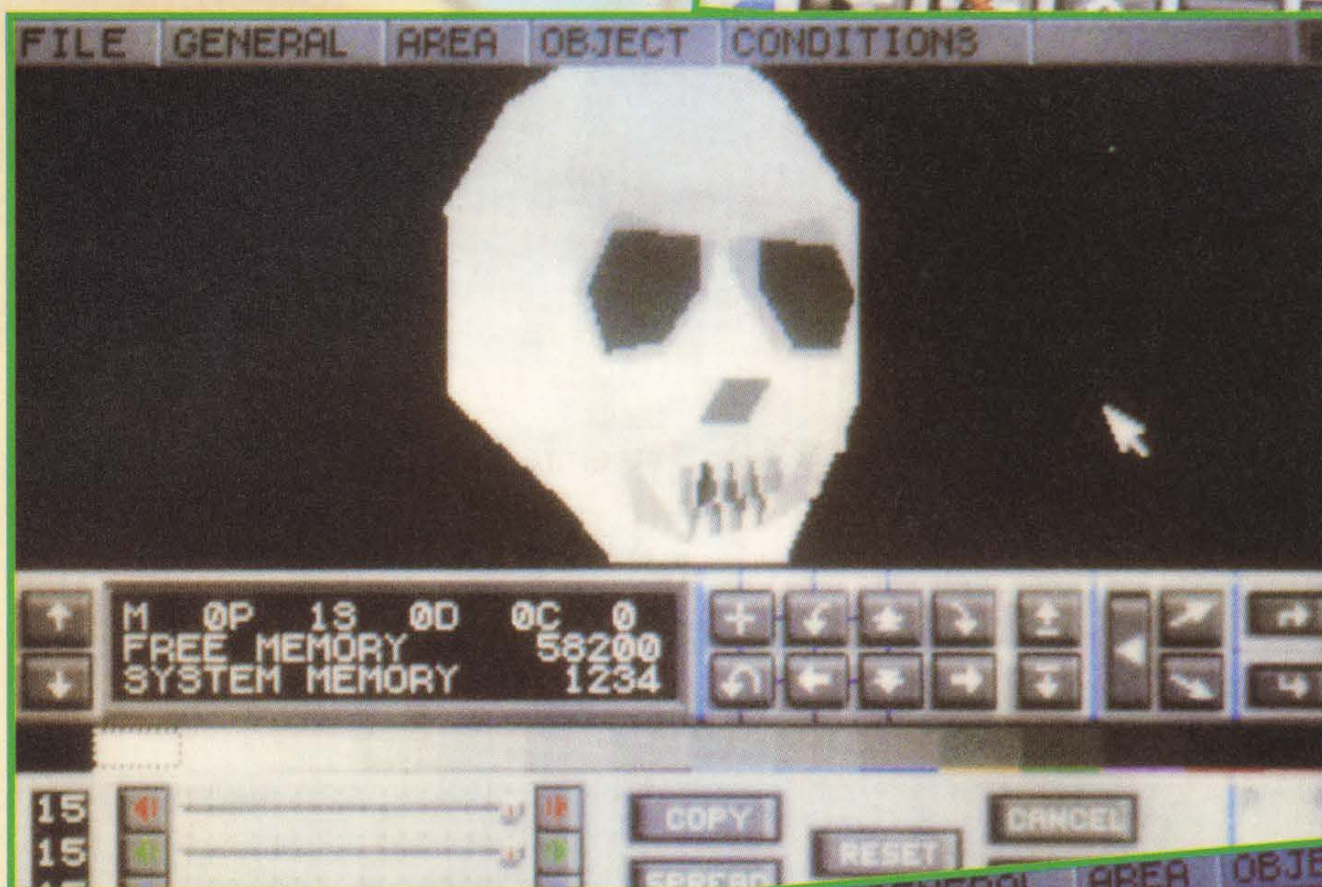
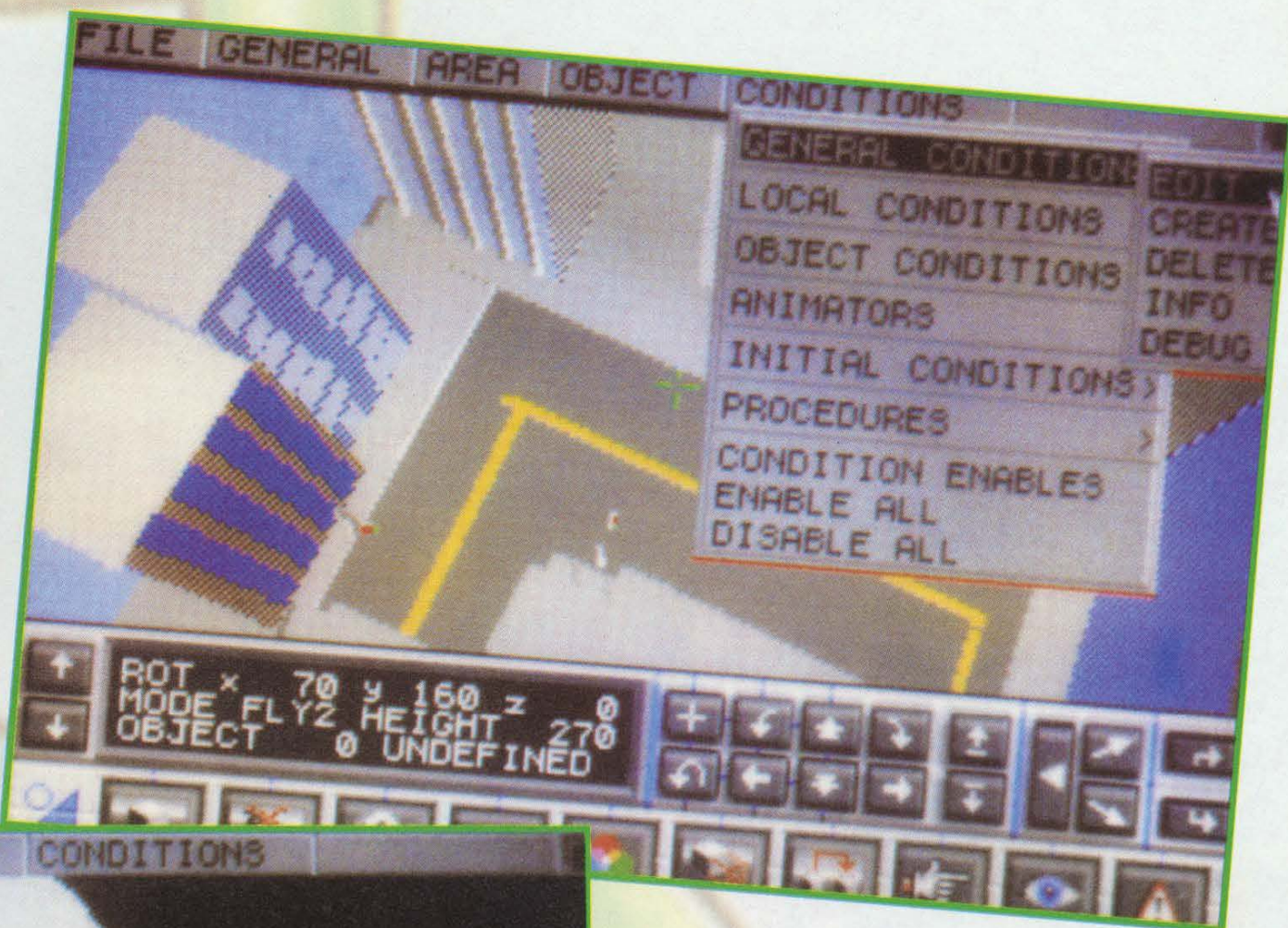
su quel determinato oggetto. Tralasciando i più che ovvi DEFAULT e RESET (che servono appunto ad utilizzare le caratteristiche di default o utilizzare le vostre caratteristiche come default), passiamo ai controlli: il primo comando è quello relativo alla creazione di strumenti, che vi permette appunto di generare una sorta di cockpit personalizzato, con barre rappresentanti l'energia e con quadranti rappresentanti bussole e orologi; segue l'edit, dove potrete editare (come avrete vagamente intuito dal nome del comando) i parametri dei vostri strumenti, definendo la dimensione e la posizione sullo schermo, i colori di foreground e background e il font per le scritte; gli ultimi comandi sono i più succosi e riguardano l'utilizzo di mappe grafiche elaborate con altri programmi: la cosa più gustosa è che, oltre ad importare disegni creati con paint

vari, potrete anche animarli, caricando i diversi frame dell'animazione e poi definendo le coordinate, la "direzione" dell'animazione, la spola fra il primo e l'ultimo fotogramma e così via; come se non bastasse potrete anche, tramite i comandi VIDEO e con l'ausilio di una sorta di videoregistratore completo di tasti STOP, RECORD, REWIND, PLAY e MARK (l'ultimo utilizzato per definire la fine della sequenza), registrare delle sequenze ed utilizzarle poi come demo, sequenze poi edi-

tabili a piacere. Esaurito il discorso del General menu passiamo all'AREA menu, dove potrete crearvi un'area di gioco, editarla con parametri come il nome, vista dell'orizzonte, bordi e così via, editare 16 colori da assegnare all'area in questione, ed infine creare e modificare il punto d'entrata in quell'area. Una volta definiti tutti questi parametri, creati gli oggetti e le animazione possiamo entrare nel FILE menu, dove potrete salvare la vostra creatura, semplicemente le aree o gli oggetti costruiti singolarmente ecc. ecc. Un altro punto molto interessante è l'editor dei suoni, che farà contento il vostro Amiga: da qui potrete infatti prendere un suono predefinito e, nell'ordine: tagliare un parte di onda sonora, copiarla, incollarla, mixarla con un parte già esistente, zoomare su un determinato punto, applicare l'effetto di eco, di metal (...and justice for all.NdAndy), di riverbero, di coro clericale, modificare il bass e il treble proprio come sul vostro stereo, applicare il fade in e fade out (sfumate in capo e in coda al suono), flippare (anvedichesballo.NdAndy) e invertire l'onda. L'ultima piccolissima ed insignificante opzione è quella del FCL, il Freescape Command Language, il linguaggio di programmazione di 3D Construction Kit 2.0, che vi permette di programmare tutti i giochi in 3D che la vostra fantasia può immaginare e che occupa il miserrimo numero di cento pagine di spiegazione sul manuale. Star qui

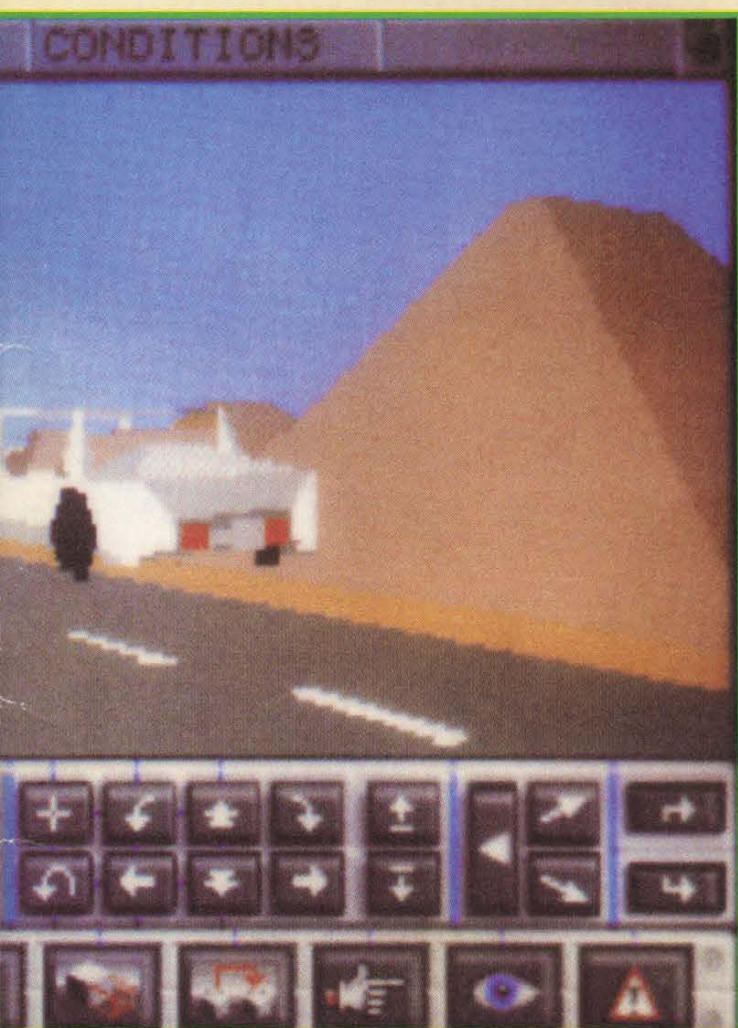


a spiegarvi come funziona e quali comandi utilizza l'FCL sarebbe come cercare di riassumere in un paio di righe il C++, e non mi sembra proprio il caso: vi basti sapere che è uno dei linguaggi dedicati più versatili e comodi da usare che io abbia mai visto, e che soprattutto vi lascia compiere virtualmente qualsiasi azione possiate desiderare, con una struttura simile a quella del Basic ma un po' più completa e semplice da usare. Beh, a questo punto qualcuno potrebbe cominciare a chiedere un minimo di giudizio critico, per cui diamoci da fare: 3D Construction Kit 2.0 è un programma di gestione tridimensionale estremamente facile da usare e molto completo, ma per farvelo piacere dovete tenere a men-



lanciabili da workbench) senza nemmeno dare un'occhiata al manuale perché restereste delusi e scornati, e inoltre dovreste scordarvi di creare animazioni in ray-tracing (dato che la luce non è contemplata) alla Terminator 2. Se tenete a mente questi due parametri, e se vi divertite a programmare, vi divertirte un mondo, altrimenti lasciate perdere, è meglio per i vostri nervi e la vostra salute mentale.

Andy Orchesi

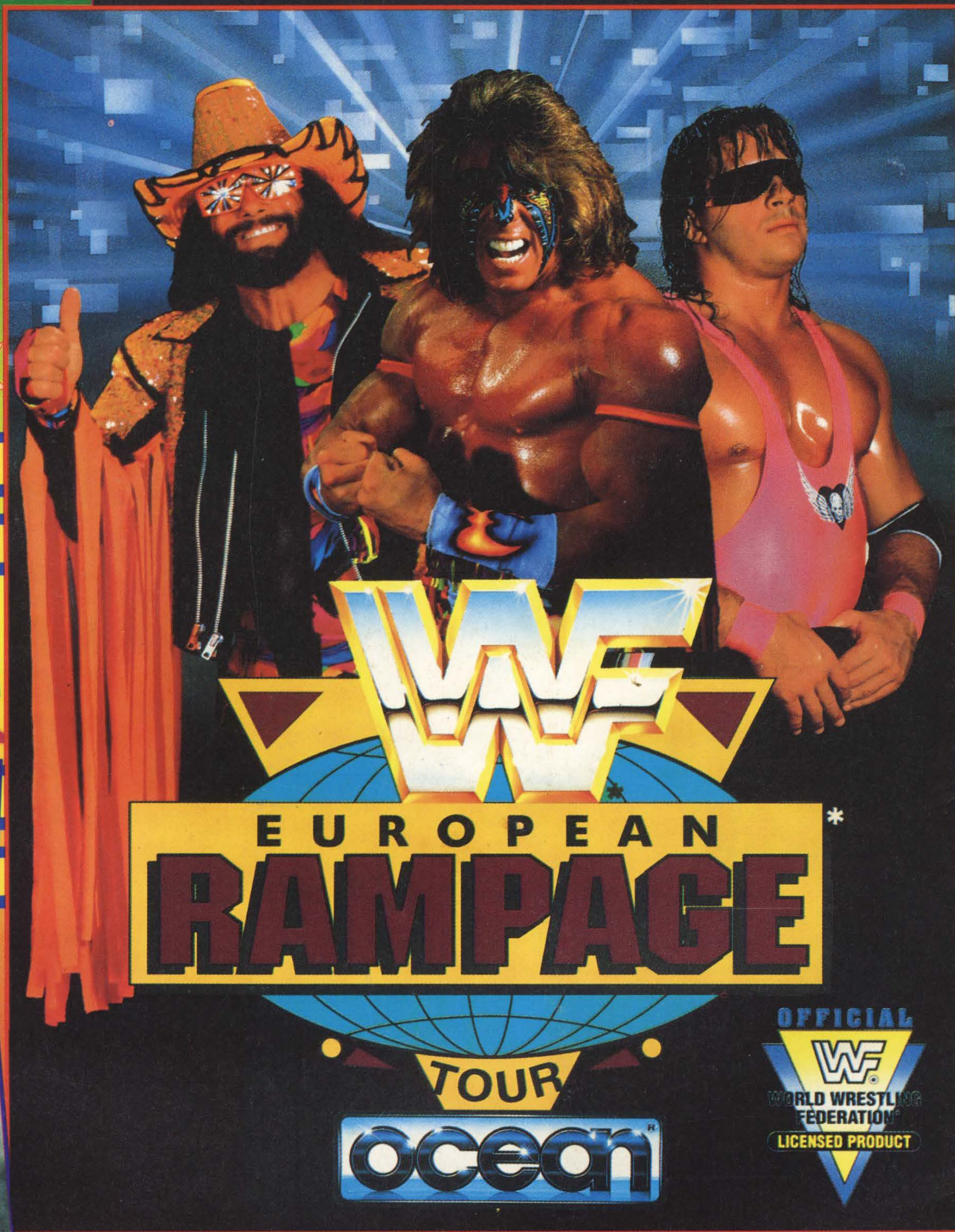


te due cose: innanzitutto non dovete pensare di potervi mettere sulla tastiera e creare il gioco del secolo (fra l'altro è possibile anche creare programmi stand-alone,

VALUTAZIONE GLOBALE



ANCORA UNA VOLTA, LE **SUPERSTARS*** DI **WWF*** SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE*** **TOUR**.



UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN**, ** **ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***. OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE*** **TAG TEAM TITLE**!

C64C	L. 29.900
C64D	L. 29.900
AMIGA	L. 49.900
PC	L. 49.900

LEADER
DISTRIBUZIONE

*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports, Inc. © 1992 All rights reserved.